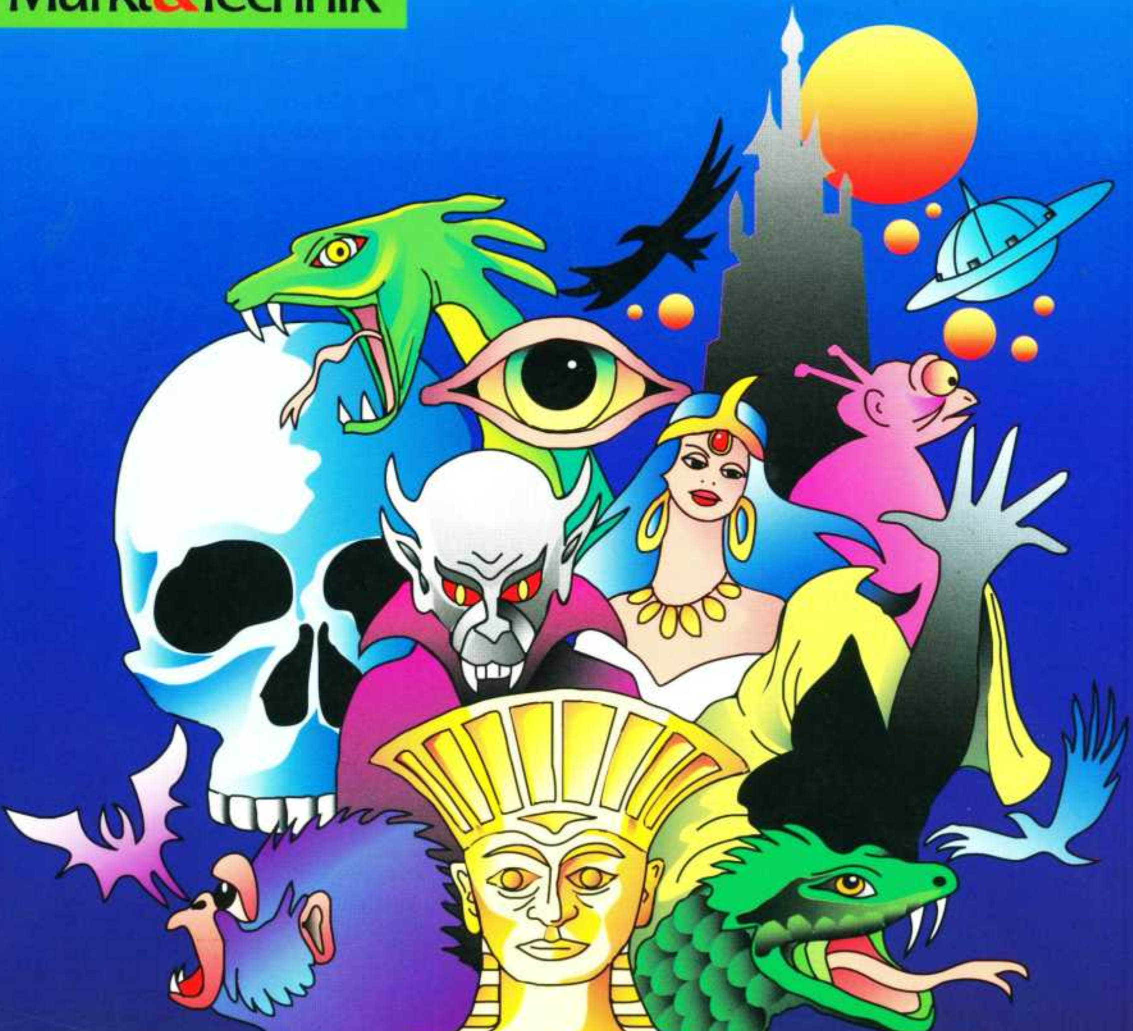
Markt&Technik



RAINER BABIEL

...and friends

ADVENTURES

Die besten Spiele, die besten Stories, die besten Lösungen, die besten Infos, ... die beste Unterhaltung!

RAINER BABIEL

...and friends

ADVENTURES

Die besten Spiele, die besten Stories,
die besten Lösungen, die besten Infos,
... die beste Unterhaltung!

Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH & Co.

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

Adventures : die besten Spiele, die besten Stories, die besten
Lösungen, die besten Infos, ... die beste Unterhaltung! /
Rainer Babiel ... and friends. - Haar bei München :
Markt und Technik, Buch- und Software-Verl., 1993
ISBN 3-87791-472-1

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen
eventuellen Patentschutz veröffentlicht.
Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt.
Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter
Sorgfalt vorgegangen.
Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden.
Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben
und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch
irgendeine Haftung übernehmen.
Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und
Herausgeber dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der
Speicherung in elektronischen Medien.
Die gewerbliche Nutzung der in diesem Produkt gezeigten Modelle und Arbeiten
ist nicht zulässig.

Alle Spieletitel sind geschützt für die jeweiligen Herstellerfirmen.
Quellenangabe: Alle Bildschirmabbildungen sind den Spielen entnommen,
auf die sich die Abbildungen beziehen.

15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

97 96 95 94 93

ISBN 3-87791-472-1

© 1993 by Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH & Co.,
Hans-Pinsel-Straße 9b, D-85540 Haar bei München/Germany
Alle Rechte vorbehalten
Einbandgestaltung: Grafikdesign Heinz H. Rauner, München
Herstellung: Martin Horngacher
Druck: Paderborner Druck Centrum, Paderborn
Dieses Produkt wurde mit Desktop-Publishing-Programmen erstellt
und auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.
Printed in Germany

Inhalt

Vorwort 9

Die Geschichte 11

Vom Zwei-Wort-Parser zum Cyperspace **13**
- Die frühen Jahre 13
- 1985 – Die Versoftung des Buches 15
- 1986 – Neue Firmen am Adventurehimmel 16
- 1987 – Maniac Mansion, die Revolution 17
- 1988 – Ein Jahr ohne Neuerungen 18
- 1989 – Das Ende der Textadventures 18
- Die 90er 19
- Adventure, wohin führt dein Weg? 21

Die bekanntesten Adventure Firmen **23**
- Sierra-On-Line 23
- Lucasarts / Lucasfilm Games 23
- Legend 24
- Telarium 25
- Infocom 25

Die Adventures 27

Freddy Pharkas – Frontier Pharmacist **29**
- Akt 1 – Living the Coarsegold Dream 30
- Akt 2 – The Plot Sickens 32
- Akt 3 – Guns and Neuroses 36
- Akt 4 – Showdown at the Hallelujah Corral 38

Day of the Tentacle – Maniac Manson 2 **43**

Laura Bow II – Der Dolch des Amon Ra **67**
- Einleitung 68
- 1. Akt: Ein Riecher für Neuigkeiten 69
- 2. Akt: Vorstellung der Verdächtigen 71
- 3. Akt: Am Rande der Technologie 75
- 4. Akt: Museum der Toten 80
- 5. Akt 82
- 6. Akt: Die Leichenbeschauung 86

Legend of Kyrindia **89**

Indiana Jones an the Fate of Atlantis **99**
- In den Hauptrollen 100
- Einführung 101
- Die Suche nach Platons verlorenem Dialog 101
- Die Suche nach Atlantis als Team 103
- Atlantis 108

The Lost Files of Sherlock Holmes **113**

Eric, the Unready **137**
- Teil 1: Der erste Auftrag 131
- Teil 2: Der Auftrag oder Exkalibanana 133
- Teil 3: Der verwunschene Wald 137
- Teil 4: Blicester Castle 141
- Teil 5: Das Volksfest und ein mörderischer Drache 145
- Teil 6: Der Berg der Götter 149
- Teil 7: Swamp Trek 155
- Teil 8: Das große Finale 157

LeChuck's Revenge – Monkey Island 2 **169**
- Das Largo-Embargo 170
- Die vier Kartenteile 178
- Kartensuche mit Schiff und Grips 182
- Weitersuchen mit Grips und Muskelschmalz 188
- LeChuck's Festung 191
- Dinky Island 192

Space Quest V – The Next Mutation **197**

Alone in the Dark **215**

Die Hits **219**

Die POWER PLAY-Liste der 100 Top-Adventures **221**

Vorwort

Hallo!

Entspannen und den Alltagsstreß vergessen. In eine andere Welt eintauchen und die Abenteuer eines Helden/-in miterleben, das ist es, was die meisten Menschen an Romanen und Comics so sehr reizt.

Mit den Adventures wurde es nun möglich die Aktionen des Abenteurers zu lenken. Doch wenn es an irgendeiner Stelle nicht mehr weitergeht, ist es schnell aus mit der Entspannung: Die kniffligen Probleme fesseln Abenteurer am Bildschirm und kosten zuweilen einiges an Nerven. Grund genug, wieder zu einem Buch zu greifen, nämlich diesem.

In unserem Buch „Adventures" finden Sie eine Auswahl der besten Spiele dieses Genres. Tauchen Sie mit uns in die Wunderwelt der verschiedenen Games ein, und erleben Sie die Abenteuer der verschiedensten Zeiten und Typen.

Wir möchten Ihnen bei der Lösung schwieriger Aufgaben in den Adventures helfen und Sie bei der Auswahl herausragender Adventures für Ihre Sammlung unterstützen.

Da die Texte in diesem Buch eine Sammlung von einzelnen Artikeln verschiedener Autoren sind, unterscheiden sich die Schreibstile und auch teilweise der Aufbau.

Im Namen aller Autoren wünsche ich Ihnen viel Spaß beim Spielen und natürlich mit diesem Buch!

Im August 1993

Rainer Babiel

Die Geschichte

Vom Zwei-Wort-Parser zum Cyberspace

Seit es Homecomputer gibt, werden diese von ihren Besitzern zum Spielen benutzt. Und seit diesen frühen Tagen gibt es wohl auch Adventurespiele. Betrachtet man jedoch die frühen Werke dieses Genres und vergleicht sie mit heutigen Programmen, wird einem die rasante Entwicklung der Computerspiele vor Augen geführt. Für uns ist das Grund genug, einmal den Blick in die Vergangenheit schweifen zu lassen.

Die frühen Jahre

Wenn man heute feststellen will, welches das allererste Adventure war, wird es wohl bei einem vergeblichen Versuch bleiben. Mit ziemlicher Sicherheit kann man jedoch sagen, daß die ersten Abenteuerspiele nicht auf Heimcomputern programmiert wurden, sondern auf Großrechnern, wie man sie z. B. in Universitäten findet. Es waren Textadventure ohne jede Grafik und mit beschränktem Wortschatz, die die Geburt eines Spielegenres einleiteten, das sich wohl wie kein anderes seitdem verändert hat. Mit wenigen Worten wurde dem Spieler mitgeteilt, wo er sich befand, und welche Gegenstände herumlagen. Wichtigster Teil der Adventures war der Parser. Dabei handelt es sich um den Programmteil, der die Eingabe des Spielers analysiert und in eine Handlung umsetzt. Ein Parser ist verständlicherweise um so besser, je mehr Wörter er versteht und umso komplizierter die Satzstrukturen sind, die er analysieren kann. Die ersten Parser hatten gewöhnlich einen Wortschatz von vielleicht fünfzig Wörtern und verstanden nur Befehle, die aus zwei Wörtern bestanden. Kommandos wie GET SWORD dürften jedem alten Adventurespieler noch in bester Erinnerung sein. Die Qualität der ersten Parser war oftmals sogar so schlecht, daß man z. B. mit der Eingabe GET SWORD Erfolg hatte, während der Computer TAKE SWORD schon nicht mehr verstand.

Zu den ganz frühen Adventures gehört auch das Programm „Colossal Cave Adventure", bei dem es sich um ein Großrechnerspiel handelte. Daß sich dieses Programm auf dem Mainframecomputer des Massachusetts Institute of Technology befand, ist übrigens der Grund für die Gründung der legendären und heute nicht mehr existierenden Firma Infocom. Infocoms Firmengründer waren nämlich Studenten und Angestellte des MIT, die von dem Programm dazu inspiriert wurden, es selbst besser zu machen. So entstand in den späten Siebzigern das legendäre Zork, dessen Urfassung ebenfalls auf dem Mainframecomputer des MITs entstand. Ein (wahres?)

Gerücht besagt übrigens, daß die Urfassung von Zork auf Befehl des Direktors gelöscht werden mußte, weil der Computer fast nur noch zum Spielen und nicht mehr für ernsthafte Arbeiten benutzt wurde. Da Zork für Heimcomputer zu umfangreich war, wurde es dafür in drei Teile zerlegt. Die Programme der Zork-Trilogie waren die ersten von Infocom herausgebrachten Spiele für Heimcomputer. Infocoms Parser zeichnete sich übrigens von Anfang an durch seine hervorragende Qualität aus. Er verstand mehrere hundert Wörter und selbst komplizierte Sätze wurden meistens anstandslos geschluckt.

Schon bald zeichnete sich ein neuer Trend im Bereich der Adventures ab. Erstmals kamen sogenannte Grafikadventures auf, wobei es sich um Textadventures handelte, die ein Bild des Ortes zeigten, an dem man sich gerade befand. Hier zeigt sich übrigens sehr deutlich, wie sich die Begriffe Textadventure und Grafikadventure im Laufe der Zeit gewandelt haben. Heute versteht man unter einem Textadventure jedes Adventure, das einen Parser benutzt, während man mit Grafikadventure gewöhnlich Spiele bezeichnet, die ganz ohne Texteingabe auskommen und ein mausgesteuertes Iconsystem benutzen. Um Verwirrung zu vermeiden, werden deshalb von jetzt an die Begriffe nur noch in ihrer neueren Form benutzt.

Aber zurück zu den ersten Textadventures mit Grafik. Mit zu den Pionieren auf diesem Gebiet gehört ohne Frage die Firma Sierra-On-Line, die heute eher durch Spiele wie „Leisure Suit Larry", „Space Quest" und „King's Quest" bekannt sein dürfte. Klassiker wie „Mission Asteroid", „Wizard and the Princess" oder „Ulysses and the Golden Fleece" bereiteten den Adventurefreunden schlaflose Nächte. Selbst ein einfacher Parser und für heutige Verhältnisse lächerliche Grafiken konnten den Programmen damals nichts von ihrer Faszination nehmen. Auch andere Firmen schlossen sich dem neuen Trend im Adventurebereich an, und versahen ihre Spiele mit Grafik, die mit der Zeit immer bunter und immer besser wurde. Eine kleine grafische Sensation bot das Spiel „The Dallas Quest" auf dem C64. Derart gelungene Bilder wie in dem Adventure zur bekannten Seifenoper Dallas hatte man vorher noch nicht zu Gesicht bekommen.

Eine weitere Revolution, und das gleich in mehrfacher Hinsicht, war „The Hobbit", basierend auf dem gleichnamigen Buch von J.R.R. Tolkien. So hatte es vorher wohl noch kein Adventure gegeben, das auf einem mehr als durchschnittlich bekannten Buch basierte, und zum ersten Mal besaßen andere Charaktere in einem Adventure ein Eigenleben. Dieses beschränkte sich zwar fast ausschließlich darauf, daß die Personen in dem Spiel in der Gegend herumliefen und nicht immer am selben Platz standen, es machte aber erstmals die Angabe einer Schritt-für-Schritt-Lösung, wie sie bis dahin für Adventures üblich war, unmöglich. „The Hobbit" kann außerdem für sich verbuchen, das wahrscheinlich einzige Adventure auf der Welt zu sein, auf das eine Parodie geschrieben wurde. So wie zu der Buchvorlage eine Parodie namens „The Boggit" existierte, wurde ein Adventure mit dem gleichen Titel geschaffen, das das Spiel parodierte. Zudem war „The Hobbit" ein derartiger Verkaufshit, daß man davon ausgehen kann, daß zahlreiche Spieler durch dieses Programm ihren ersten Kontakt mit dem Adventuregenre hatten.

In diesen frühen Jahren zeigte sich auch schon, daß der Phantasie der Autoren praktisch keine Grenze gesetzt war. Kaum ein Genre, das nicht in irgendeiner Form Einzug in die Reihe der Adventures hielt. Von Science Fiction, über Krimis und Fantasy, bis zu den archäologischen Abenteuern in „Mask of the Sun" reichte die Palette der Ideen. Und das, obwohl die Entwicklung erst begonnen hatte.

1985 – Die Versoftung des Buches

Das Jahr 1985 brachte eine Menge neuer Programme, an die man sich auch heute noch gerne erinnert. Zu Beginn des Jahres erschien das außergewöhnliche Adventure ASYLUM. Das Spiel war so etwas wie eine Parodie auf den damals gerade einsetzenden Adventureboom. Die Story: Dadurch, daß Adventures in naher Zukunft immer komplexer und realistischer werden, entsteht eine neue Geisteskrankheit namens Adventure Syndrome Leading to Ultimate Madness, kurz ASYLUM. Die von dieser Krankheit befallenen werden in ein riesiges Labyrinth gesperrt, in dem sie lernen sollen, zwischen Spiel und Realität zu unterscheiden. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Patienten und versucht aus dem Irrgarten zu entkommen. Neben der ausgesprochen witzigen Handlung bot ASYLUM auch hervorragende Grafiken. Der eigentliche Clou war jedoch das Labyrinth selbst. Dieses war dreidimensional dargestellt, und man bewegte sich durch scrollende Gänge.

Infocom veröffentlichte in diesem Jahr eines seiner bekanntesten Programme. Steve Meretzky schuf in Zusammenarbeit mit Douglas Adams das auf dessen Büchern basierende „The Hitchhiker's Guide to the Galaxy", das heute Kultstatus genießt. Der für seinen ungewöhnlichen Humor bekannte Meretzky hatte in Douglas Adams Büchern das ideale Material für eines der verrücktesten Adventures aller Zeiten gefunden. „Hitchhiker's Guide" war wahrscheinlich das erste und vielleicht auch einzige Adventure, in dem man vom Parser angelogen wurde!

So um die Mitte des Jahres meldete sich eine neue Firma auf der Bühne. Telarium veröffentlichte mehrere Adventures, die ausführlichen Text, eine gute Grafik und einen hervorragenden Parser boten. Das besondere an den Spielen war jedoch, daß alle in Zusammenarbeit mit Buchautoren entstanden waren. „Fahrenheit 451" war die Fortsetzung des Buches von Ray Bradbury. Die gesamte Handlung stammte vom Autoren persönlich. Mit „Rendezvous with Rama" lieferte Telarium ein Spiel zum gleichnamigen Roman von Arthur C. Clarke, der mit zahlreichen Preisen ausgezeichnet wurde. Da Mr. Clarke den Schluß seines Buches als ungeeignet für ein Adventure betrachtete, schrieb er für das Spiel sogar extra ein neues Ende. „Amazon" schließlich basierte nicht auf einem Buch, war jedoch von dem Autoren und Regisseur Michael Crichton entwickelt worden. Crichton ist bekannt geworden durch seine Filme „Westworld" und „Coma", dürfte in letzter Zeit jedoch den meisten Leuten eher als Autor des Romans „Jurassic Park", der von Steven Spielberg verfilmt wurde, ein Begriff geworden sein.

Mit „The Serpent Star" wurde das wohl erfolgreichste Adventure von 1984, „Mask of the Sun", fortgesetzt. Ganz im Stil von Indiana Jones schlüpfte der Spieler in die Rolle des Archäologen Mac Steele, der sich in Tibet auf die Suche nach einem legendenumwobenen Edelstein begibt.

„Castle of Terror", eine Horrorgeschichte rund um das Schloß eines Vampirs, brachte übrigens eine andere Neuerung, die heute zur Selbstverständlichkeit geworden ist. Erstmals wurde ein Adventure komplett von Musik untermalt. Bis dahin hatte sich vor dem Monitor, bis auf ein paar einfache Soundeffekte, nur Stille breitgemacht.

Rückblickend kann man sagen, daß 1985 durch den Trend gekennzeichnet war, Adventurespiele zu Büchern oder in Zusammenarbeit mit Autoren zu schaffen. Der Spieler konnte von dieser Entwicklung nur profitieren, erhielten die Programme dadurch doch eine hervorragende sprachliche Qualität, wie sie bis dahin praktisch nur Infocom geboten hatte. Die extremste Form der Umwandlung einer literarischen Vorlage war übrigens das Spiel „Macbeth", basierend auf Shakespeares Tragödie, bei der man einige Rätsel nur lösen konnte, indem man die Vorlage praktisch zitierte.

1986 – Neue Firmen am Adventurehimmel

Mit „Mindwheel" gab die Firma Synapse ihren Einstand im Adventurebereich. Das Textadventure war als gezielte Konkurrenz zu den Programmen von Infocom entwickelt worden. Der Parser von „Mindwheel" hatte auch kurzerhand die Bezeichnung BTZ bekommen, was für „Better than Zork (Besser als Zork)" stand. Der BTZ-Parser verstand über 1200 Wörter und komplizierte Sätze und war wohl der erste, der Infocom wirklich schlagen konnte. Synapse hatte außerdem das Spiel in Zusammenarbeit mit dem Autor Robert Pinsky, der schon mehrere Literaturpreise erhalten hatte, entwickelt und garantierte damit stilvolle Sprache und eine phantasievolle Handlung.

Trotz der hohen Qualität des Spiels und der noch folgenden Programme konnte Synapse jedoch niemals den Kultstatus erreichen, den Infocom innehatte.

Magnetic Scrolls meldete sich mit „The Pawn" auf der Bildfläche. Das zuerst auf dem Atari ST erschienene Programm zeigte die bis dahin besten Grafiken, die man je in einem Adventure gesehen hatte. Hinzu kamen eine interessante Handlung mit kniffligen Rätseln und ein Parser, der Infocom das Wasser reichen konnte. Magnetic Scrolls hatte sehr schnell den Ruf, mit ihren Spielen Infocom als ungekrönte Könige der Adventures entthronen zu können.

Eine weitere Neuerung brachte Icon-Simulations, die mit ihren auf dem Macintosh entwickelten Programmen „Deja Vu" und „Univited" die ersten komplett mit der Maus gesteuerten Adventures vorstellten. Die beiden Spiele erinnerten von ihrem Aufbau stark an eine grafische Benutzeroberfläche. Gegenstände konnten z. B. aufgenommen werden, indem man den Gegenstand mit der Maus aus dem Grafikfenster ins Inventoryfenster holte.

Die beiden Adventures „Borrowed Time" und „Tass Times in Tonetown" wiederum brachten eine Mischung aus herkömmlicher Texteingabe und dem Aufbau von Befehlssätzen durch das Anklicken von Icons. Die wichtigsten Befehle, wie z. B. Look, waren als Symbole am Bildschirmrand dargestellt und konnten mit dem Joystick oder der Maus angewählt werden. Beide Spiele ließen sich aber auch auf herkömmliche Weise durch Texteingabe steuern. „Tass Times in Tonetown" bleibt außerdem als Adventure mit einer der schrägsten und verrücktesten Handlung aller Zeiten in Erinnerung.

Infocom lieferte auch weiterhin qualitativ hochwertige Programme ab und konnte in diesem Jahr eine absolute Premiere verbuchen. Mit „Leather Goddesses of Phobos" schuf Steve Meretzky das erste Adventure der Softwaregeschichte, in dem Sex Bestandteil der Handlung war. Das Adventure ließ sich in drei verschiedenen „Schmutzgraden" spielen: Von der kinderfreundlichen Fassung bis zur Version für Erwachsene, ohne daß jedoch jemals die Grenze zur Pornographie überschritten wurde. „Leather Goddesses" ist sicherlich zu einem der größten Kultspiele aller Zeiten geworden und ist heute ein vielgesuchtes Programm.

1987 – Maniac Mansion, die Revolution

Das nächste Jahr brachte ein Ereignis, das die Welt der Adventurespiele für immer verändern sollte. Infocom veröffentlichte noch immer ein Highlight nach dem anderen und Magnetic Scrolls brachte mit „The Guild of Thieves" ein weiteres Adventure der Spitzenklasse auf den Markt. Dann jedoch, als sich das Jahr zu Ende neigte, veröffentlichte Lucasfilm Games das Spiel, das alles ändern sollte. „Maniac Mansion" war eine kleine Revolution. Das Spiel war komplett wie ein Film aufgemacht. Die Charaktere bewegten sich durch die Landschaft und führten alle Handlungen am Bildschirm aus. Ein Parser war nicht erforderlich, da man alle Befehle durch Anklicken einiger weniger Verben am unteren Bildschirmrand und der Gegenstände am Bildschirm zusammenstellen konnte. Durch „Cutscenes", in denen die Handlung unterbrochen wurde, und man Geschehnisse an anderen Orten beobachten konnte, wurde der Eindruck einer Filmhandlung noch verstärkt. Doch nicht nur die Aufmachung, sondern auch die logischen Puzzles und die extrem witzige Handlung begeisterte Adventurespieler auf der ganzen Welt. „Maniac Mansion" war das erste Programm einer neuen Generation. Rückblickend betrachtet kann man sagen, daß Lucasfilm Games den langen Sterbeprozeß des Textadventures eingeleitet hatte. Immer mehr Spieler zogen eine filmartige Grafik den anspruchslosen Textseiten Infocoms vor. Zu diesem Zeitpunkt wußte es noch niemand, aber Infocoms Ende hatte schon begonnen.

1988 – Ein Jahr ohne Neuerungen

1988 gab es eine Menge guter Adventures, die in Erinnerung blieben, aber keine wesentlichen Neuerungen brachten. Infocom kehrte mit „Beyond Zork" zu seinen Wurzeln zurück und ließ erstmals Rollenspielelemente in eines seiner Programme einfließen. Magnetic Scrolls brachte drei gute Titel auf den Markt: Die Fantasygeschichte „Jinxter" gehörte zu den schwersten Adventures überhaupt. „Corruption" war ein Krimi von hervorragender Qualität, und „Fish" bot eine ausgeflippte Science- Fiction-Handlung, bei der man als interdimensionaler Agent in die Körper anderer Personen schlüpfte. „Fish" fiel auch dadurch auf, daß man vor dem eigentlichen Hauptadventure drei Miniadventures lösen mußte, die quasi als Vorbereitung dienten.

Von Lucasfilm Games erschien das zweite Adventure mit dem langen Namen „Zak McKracken and the Alien Mindbenders". Die Handlung war noch verrückter als die von „Maniac Mansion" und führte den Helden, einen Reporter, quer über die ganze Welt und sogar auf den Mars.

1989 – Das Ende der Textadventures

Sierra-On-Line, die bisher eher Masse als Klasse produziert hatten, überarbeiteten das Aussehen ihrer Spiele und brachten eine ganze Reihe von Fortsetzungen ihrer bisherigen Titel heraus. Es erschienen „Leisure Suit Larry II", „Police Quest II", „King's Quest IV" und „Space Quest III". Obwohl Sierra bisher recht erfolgreich gewesen war, hatten sie mit ihren Programmen längst nicht den Qualitätsgrad von

Infocom oder Lucasfilm Games erreicht. Dennoch waren z. B. „King's Quest" und „Leisure Suit Larry" große Verkaufserfolge gewesen. Von Larry behauptet man sogar, daß es kaum einen Bürocomputer gibt, den er nicht schon einmal unsicher gemacht hat. Da von „Leisure Suit Larry" auch ein paar mit Viren verseuchte Raubkopien im Umlauf gewesen sein sollen, ist die Spielwut der Mitarbeiter wohl mancher Firma teuer zu stehen gekommen. Die Qualität der neuen Sierraspiele war jedenfalls deutlich größer als die der bisherigen. „Space Quest III" z. B. gehört noch immer zu den besten Science-Fiction-Parodien, die man finden kann.

Lucasfilm Games brachten mit ihrem dritten Adventure einen echten Leckerbissen heraus. „Indiana Jones and the Last Crusade" war das Spiel zum gleichnamigen Film von Steven Spielberg und George Lucas. Es gilt immer noch als das beste Spiel zu einem Film, das je gemacht wurde. Nie wieder wurde die Atmosphäre eines Kinofilms so gut eingefangen, ohne die Handlung des Film lediglich zu kopieren.

Das Ende von Infocom war nicht mehr länger abzuwenden. In „Zork Zero" wurden zwar erstmals Grafiken eingesetzt, doch die Firma hatte die Entwicklung auf dem Softwaremarkt verschlafen. Der Geschmack hatte sich einfach gewandelt, und die Qualität der Programme zeigte erstmals abnehmende Tendenz. Dennoch verschwand die Firma nicht etwa durch eine plötzliche finanzielle Pleite, sondern man hörte einfach immer weniger von Infocom, bis man dann irgendwann plötzlich aus der Presse erfuhr, daß Infocom jetzt Activison gehört und damit praktisch nicht mehr existierte. Damit waren aber auch viele der ehemaligen Mitarbeiter verschwunden und zu anderen Firmen gegangen, was ein Wiederaufleben von Infocomprodukten von alter Qualität, aber im neuen Gewand, praktisch unmöglich machte.

Die 90er

1990 meldete sich nach langer Pause Magnetic Scrolls zurück. „Wonderland" war das Adventure zu „Alice im Wunderland". Obwohl „Wonderland" ein Textadventure mit Grafik war, hatte sich die Präsentation gegenüber den alten Programmen gewaltig geändert. Die Benutzeroberfläche erinnerte extrem stark an Windows. So gab es Textfenster, Grafikfenster, Inventoryfenster, ein Fenster mit der Karte der Umgebung usw. Die hohe Qualität des Programms zeigte, daß die Textadventures noch lange nicht tot waren. Magnetic Scrolls brachte außerdem die drei alten Spiele „Fish", „Corruption" und „Guild of Thieves" in einer Sammlung zum Preis von einem im neuen Windowslook heraus. „Loom" von Lucasfilm Games war von Brian Moriarty, einem früheren Mitarbeiter von Infocom geschaffen worden. Es war das erste, aber nicht das letzte Mal nach Infocoms Ende, daß sich ein bekannter Mitarbeiter mit einem erfolgreichen Spiel zurückmeldete.

1991 begannen die Spieledesigner dann erstmals voll auf die Unterstützung der mittlerweile sehr verbreiteten VGA-Karten zu setzen. Am Anfang brachte man jedoch meistens auch noch EGA-Versionen heraus, die aber längst nicht so gut aussahen wie die Bilder mit 256 Farben. Spiele wie „Monkey Island" von Lucasfilm Games und „King's Quest V" und „Space Quest IV" von Sierra boten eine Grafikpracht, wie man sie bisher noch nicht gesehen hatte. Die von Sierra aufgekaufte Firma Dynamix brachte mit „Rise of the Dragon" und „Heart of China" zwei Adventures heraus, die zwar sehr leicht zu lösen waren, aber phantastische Grafik boten. Vor allem für „Heart of China" wurde ein immenser Aufwand getrieben. Alle im Spiel vorkommenden Personen sind digitalisierte Schauspieler, die in einen gemalten Hintergrund eingefügt wurden. Dadurch wirkt die Grafik extrem realistisch.

1991 erlebte aber auch die Geburt einer neuen Firma, die sich voll und ganz dem klassischen Textadventure verschrieben hat. Legend, gegründet vom ehemaligen Infocomler Bob Bates, brachte „Spellcasting 101" heraus. Das Spiel wurde von keinem geringeren als Steve Meretzky geschaffen, der ja auch schon für die beiden Klassiker „Hitchhiker's Guide" und „Leather Goddesses" verantwortlich war. Legend machte jedoch nicht den Fehler und schuf ein reines Textadventure mit Grafik, sondern stattete das Programm auch mit einer Wörterliste aus, in der man sich mit der Maus die Eingaben zusammenklicken konnte. Auf diese Weise kommt sowohl der Freund des klassischen Parsers, als auch der mausverwöhnte Benutzer auf seine Kosten. Die witzige Handlung und eine Portion Sex, die Meretzky mit einbaute, machten das Spiel zu einem Hit und zeigten einmal mehr, daß man auch aus Textadventures noch einiges herausholen kann.

Ende '91, Anfang '92 zeichnete sich dann für kurze Zeit ein neuer Trend ab, der aber nur kurz anhielt. Von alten Spielen wurden neue Versionen mit VGA-Grafik und Soundkartenunterstützung herausgebracht. Vor allem Sierra schickte hier einige Klassiker, allen voran „Leisure Suit Larry I" und „Space Quest I", ins Rennen. Überhaupt war Sierra die Firma mit der größten jährlichen Produktion von Spielen. Leider läßt die inhaltliche Qualität der Produkte manchmal doch zu wünschen übrig.

Zu diesem Zeitpunkt sah es auch so aus, als würden Sierra, Lucasfilm Games, die mittlerweile Lucasarts heißen, und Legend den Adventuremarkt unter sich bestimmen. Ende '92 jedoch begannen immer mehr andere Firmen ebenfalls Adventures zu veröffentlichen. Darunter waren auch ein paar echte Leckerbissen, allen voran „Legend of Kyrandia" von Virgin, programmiert von Westwood, sowie „The Lost Files of Sherlock Holmes" von Electronic Arts. Beide Spiele boten gute Handlung, mit hervorragender Grafik und einer guten Maussteuerung. Nicht ganz so gelungen, aber ausbaufähig, sind die Adventures von Microprose, die ihren Einstand mit „Rex

Nebula" gaben. Der gute Rex weist einfach zu viele Ähnlichkeiten mit Roger Wilco aus Sierras Space-Quest-Reihe auf. Die gute Maussteuerung und einige recht knackige Rätsel lassen aber für die Zukunft hoffen.

Alle Freunde der Firma Infocom konnten 1992 auf ein Comeback der alten Softwareschmiede hoffen, als „Leather Goddesses of Phobos II" bei Activison unter dem Label Infocom erschien. Das Programm wurde jedoch den Erwartungen nicht gerecht und hatte mit den alten Ledergöttinen praktisch nichts mehr gemeinsam. Das komplett mit der Maus gesteuerte Spiel bot magerste Rätselkost, die man leicht an einem Tag durchspielen konnte, und hatte außer guter Grafik und Sprachausgabe nichts zu bieten. Hier liegt der Verdacht nahe, daß mit zwei Kultnamen die schnelle Mark gemacht werden sollte.

Adventure, wohin führt dein Weg?

Anfang 1993 erschien mit „Alone in the Dark" ein Adventure, das durch außergewöhnliche Grafik für Begeisterung sorgte. Der Spieler bewegt sich hier durch eine dreidimensionale Landschaft, die aus ungewöhnlichen Kameraperspektiven gezeigt wird. Das Mitte '93 erschienene „The 7th Guest" gibt es nur auf CD-ROM. Zahlreiche digitalisierte Sequenzen erzeugen den Eindruck, es mit einem interaktiven Film zu tun zu haben. Diese beiden Programme zeigen recht deutlich, wohin der Weg in der Entwicklung der Adventurespiele führt.

Durch den Einsatz von CD-ROMs gibt es praktisch keine Speicherplatzbegrenzung mehr, und immer bessere Grafik läßt sich in immer größeren Mengen in die Spiele einbauen. Gleichzeitig kann der Sound direkt von der CD abgespielt werden, was neben besserer Musikuntermalung auch den Einsatz von Sprachausgabe im ganzen Spiel ermöglicht. Immer mehr Firmen gehen schon jetzt dazu über, von ihren Adventurespielen CD-ROM Versionen herauszubringen, bei denen alle Dialoge von Schauspielern gesprochen werden. Durch den Einsatz neuer Techniken werden die Grenzen zwischen verschiedenen Spielegenres immer mehr verwischt werden. So hat zum Beispiel das Rollenspiel „Ultima Underworld" sehr starken Adventurecharakter und weist auch Elemente aus Geschicklichkeits- und Actionspielen auf.

Noch Zukunftsmusik ist für den Heimanwender heute Cyberspace: Ausgestattet mit Datenhandschuhen und einem Cyberspacehelm taucht der Spieler in eine völlig andere Welt ein, in der er sich so gut wie unbegrenzt bewegen kann. Sein Sichtfeld ist nicht eingeschränkt und wird komplett vom Computer erzeugt. Dreht er den Kopf, so wandert das Bild mit ihm. Will er Gegenstände greifen, so braucht er nur den Arm auszustrecken und zuzupacken. Entsprechend dem projezierten Gebilde bekommt der

Cyber-User einen Widerstand in seiner Hand zu spüren. Heute warnen bereits einige Wissenschaftler vor den Gefahren dieser Cyberspace-Entwicklung. Stellen Sie sich nur einmal die Jugendgefährdung durch ein Larryspiel im Cyberspace vor ...

Doch bis Cyberspace-Computer und -gerätschaften für Otto-Normal-Adventurer erschwinglich werden, werden wohl noch einige Jahre ins Land der PC-Abenteurer gehen.

Die bekanntesten Adventurefirmen

Sierra-On-Line

Seit den ersten Tagen der Adventurespiele stellt die Firma Sierra hauptsächlich Programme dieses Genres her. Die ersten Adventures waren einfache Textadventures mit schlechten Parsern und einfacher Grafik. Mit „King's Quest" leitete Sierra dann eine neue Ära ein. Zum ersten Mal bewegte man eine Figur über den Bildschirm. Dadurch war der Erfolg der Parsereingabe vom Aufenthaltsort des Charakters abhängig. Mit „Leisure Suit Larry II" und „King's Quest IV" erschienen erstmals Sierraspiele mit einem verbesserten Parser und besserer Grafik sowie Soundkartenunterstützung. Seit „King's Quest V" benutzt Sierra ein mausgesteuertes Iconsystem, so daß auf einen Parser verzichtet werden kann. Die Sierratochter Dynamix, die hauptsächlich für ihre Flugsimulatoren bekannt ist, hat eigene Adventures herausgebracht, die weniger durch ihre Qualität als vielmehr durch ihre gute Grafik überzeugen.

Bekannte Titel von Sierra:

- King's Quest I-VI
- Freddy Pharkas
- Space Quest I-V
- Leisure Suit Larry I-V (aber kein Teil 4!)
- Police Quest I-III
- Quest for Glory I-III

Bekannte Titel von Dynamix:

- Rise of the Dragon
- Heart of China
- Willy Beamish

Lucasarts/Lucasfilm Games

Die Lucasarts Entertainment Company ist das gewaltige Firmenimperium von George Lucas, dem Schöpfer so erfolgreicher Filme wie „Star Wars" und „Indiana Jones". Die Spieleabteilung, die ursprünglich Lucasfilm Games hieß, jetzt aber auch nur noch Lucasarts genannt wird, schuf recht früh die vielbeachteten Spiele „Rescue on Fractalus" und „Ballblazer". Es folgten „Koronis Rift" und „The Eidolon". In den Adventurebereich stieg Lucasarts mit „Maniac Mansion" ein. Das Programm revolutionierte das gesamte Genre und fand bis heute zahlreiche Nachahmer. Lucasarts stellt nur wenige, dafür aber immer hochwertige Spiele her. Die Story zu dem Brian Moriaty Adventure „The Dig" stammt von Filmemacher George Lucas höchst persönlich. Die erste Umsetzung einer Fernsehserie bei dem Unterhaltungsgiganten ist „Sam & Max". Die beiden Comic-Helden, ein Hund und ein Hase, sind in der Detektivstory „Sam & Max, Freelance Police, Hit the Road in Search of an Escaped Bigfoot" auf Diskette gebannt. Neben den Adventures stellt Lucasarts auch ausgezeichnete Actionflugsimulatoren her. Das letzte Werk in diesem Bereich war „X-Wing", in dem man die Raumjäger aus „Krieg der Sterne" fliegen kann.

Adventures von Lucasarts:

- Maniac Mansion
- Zak McKracken and the Alien Mindbenders
- Indiana Jones and the Last Crusade
- Loom
- Monkey Island
- Monkey Island II: LeChuck's Revenge
- Indiana Jones and the Fate of Atlantis
- Day of the Tentacle
- The Dig
- Sam & Max, Freelance Police, Hit the Road in Search of an Escaped Bigfoot

Legend

Diese noch recht junge Firma wurde von Bob Bates, einem ehemaligen Mitarbeiter von Infocom gegründet und hat bisher nur Textadventures herausgebracht, die jedoch auch komplett mit der Maus zu steuern sind. Für Legend arbeitet auch Steve Meretzky, der bei Infocom einige legendäre Titel schuf. Legend hat bewiesen, daß man noch einiges aus Textadventures herausholen kann. Vor allem lassen sich durch das Eingeben von Sätzen wesentlich anspruchsvollere Rätsel lösen, als es jemals mit einer Iconsteuerung möglich sein wird. Mittlerweile arbeitet man bei Legend jedoch am ersten Adventure ohne Parser. So ganz scheint man sich auch hier dem Trend der Zeit nicht verschließen zu wollen.

Adventures von Legend:

- Spellcasting 101 – Sorcerers get all the girls
- Timequest
- Spellcasting 201 – The Sorcerer's Appliance

- Gateway
- Spellcasting 301 – Spring Break
- Eric, the Unready
- Gateway II – Homeworld
- Companions of Xanth (erstes Programm mit Iconsystem)

Telarium

Mitte der achtziger Jahre sorgte die Firma Telarium mit ihren Spielen für frischen Wind in der Adventureszene. Telariumtitel hatten einen anspruchsvollen Parser und gute Handlungen, was wohl daran lag, daß alle Programme in Zusammenarbeit mit Schriftstellern geschrieben wurden. Telarium brachte sowohl Titel heraus, die auf Büchern basierten, als auch Fortsetzungen von Büchern. Einige der angeheuerten Autoren ließen es sich nicht nehmen, extra für ein Spiel eine Geschichte zu erfinden. Leider war Telarium sehr kurzlebig und verschwand nach der Blütezeit der Textadventures wieder in der Versenkung. Die Titel sind heute alle vergriffen und können nur noch mit sehr viel Glück irgendwo aufgetrieben werden.

Bekannte Titel von Telarium:

- Fahrenheit 451 (Fortsetzung des Buches von Ray Bradbury)
- Rendevouz with Rama (Geschichte basiert auf gleichnamigem Buch von Arthur C. Clarke)
- Amazon (Story von „Jurassic Park"-Autor Michael Crichton)
- Dragonworld (Fantasybuch von Brian Preiss und Michael Reaves)
- Nice Princes in Amber (Romanvorlage von Roger Zelazny)

Infocom

Wenn es eine Firma gibt, deren Programme heute Kultstatus besitzen, dann ist das Infocom. Studenten und Mitarbeiter des Massachusets Institute of Technology entwickelten zusammen auf dem Mainframecomputer der Universität das Programm Zork, das später für Heimcomputer in drei Teilen erschien. Infocomprogramme überzeugten durch ihren hervorragenden Parser, ausführliche Texte und schwierige, aber logische Rätsel. Ein Adventure dieser Firma zu lösen, konnte in Schwerstarbeit ausarten. Das Spektrum der Programme deckte praktisch jedes Genre ab. Science Fiction, Fantasy, Krimis, Horrorgeschichten und Titel, die man keinem Genre eindeutig zuordnen kann, fanden sich im Angebot dieser Firma. Viele Spiele von Infocom besitzen heute Kultstatus. Nachdem die Firma mit dem Aufkommen der Grafikadventures verschwand, tauchte 1992 erstmals unter dem Label Infocom ein Adventure bei Activision auf. „Leather Goddesses of Phobos II" war ein mausgesteuertes Grafikadventure, das mit den alten Titeln nichts mehr zu tun hatte und wie der Versuch wirkte, aus zwei kultbehafteten Namen Kapital zu schlagen. Zu hoffen bleibt, daß das angekündigte „Return to Zork", ebenfalls ein mausgesteuertes Grafikadventure, bessere Qualitäten aufweist und den Namen Infocom nicht nur ausbeutet. Viele bekannte Mitarbeiter der Firma arbeiten übrigens auch heute noch an Adventurespielen. Steve Meretzky, der vor allem für den ausgefallenen Humor in seinen Spielen geliebt und gefürchtet wurde, arbeitet heute bei Legend. Brian Moriarty, einer der wenigen Leute, die bei Infocom verstanden mit dem Computer umzugehen, ist bei Lucasarts beschäftigt.

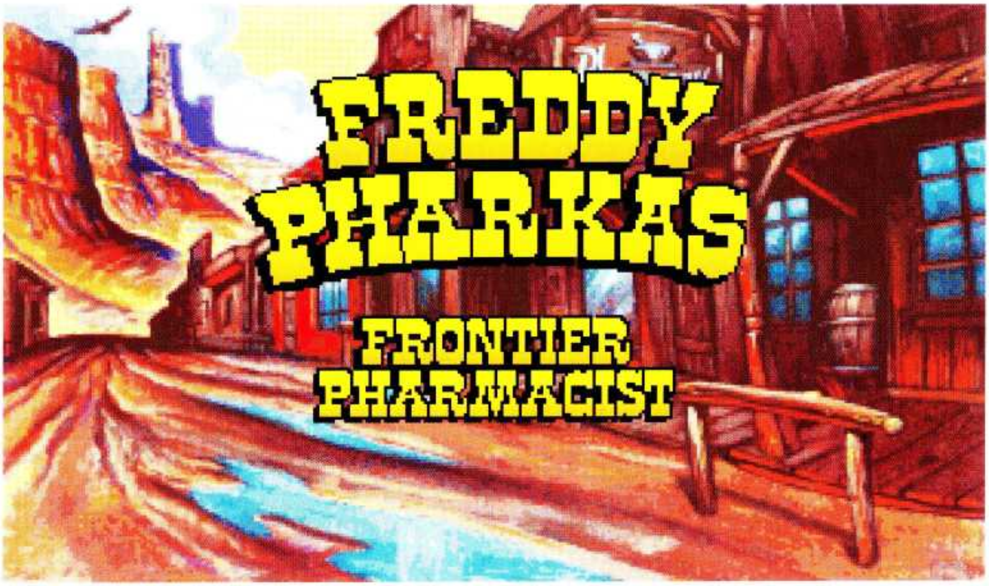
Bekannte Titel von Ifocom:

- Zork I-III
- Hitchhiker's Guide to the Galaxy
- Leather Goddesses of Phobos
- Planetfall
- Stationfall
- Trinity
- The Lurking Horror
- Enchanter
- Sorcerer

Die Adventures

Freddy Pharkas – Frontier Pharmacist

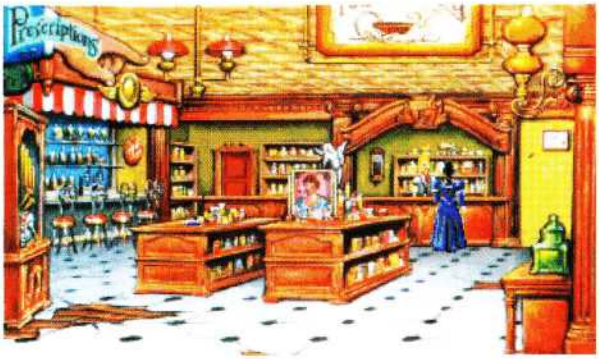
Heiko Preußler


FREDDY PHARKAS
FRONTIER PHARMACIST

30 Freddy Pharkas – Frontier Pharmacist

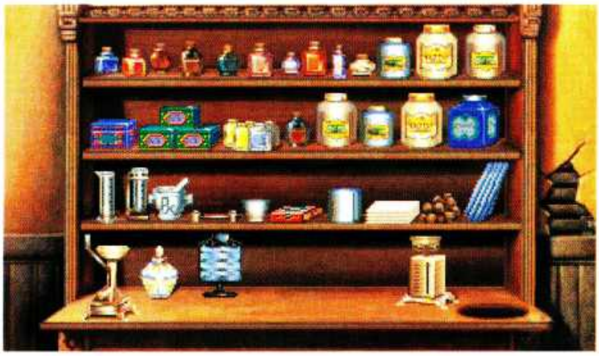
Dies ist die Ballade von Freddy Pharkas. Schon als kleines Kind bewies Freddy unglaubliches Geschick mit dem Schießeisen, und als er älter wurde, da war allen Leuten klar, daß er eines Tages ein großer Westernheld sein würde. Doch dann kam der Tag, an dem Freddy Kenny the Kid über den Weg lief und in diesem seinen Meister fand. Kenny schoß Freddy ein Ohr ab, worauf hin der blutende Verlierer schwor, nie wieder eine Waffe anzufassen. So kam es, daß er Pharmazie studierte, und mit seinem Diplom in der Tasche eine Apotheke in der kleinen Stadt Coarsegold eröffnete. Hier nahm Freddies Leben eine entscheidende Wendung, als er die neue Dorflehrerin Penelope kennenlernte. Von nun an war es sein Ziel, die schöne Lehrerin für sich zu gewinnen. Doch Freddy konnte nicht ahnen, daß die folgenden Tage ein paar Ereignisse bereithalten sollten, die Coarsegold für immer veränderten.

Akt 1 – Living the Coarsegold Dream



Es scheint ein ganz normaler Tag zu sein, an dem Freddy Pharkas wie schon sooft zuvor in seinem Leben die Hauptstraße des kleinen Städtchen Coarsegold entlangschlendert. Das einzig bemerkenswerte ist, daß ganz unerwartet das einzige Hotel der Stadt geschlossen hat, und gerade zugenagelt wird. Ereignisse wie die häufen sich in den letzten Wochen und ein Geschäft nach dem anderen verschwindet. Wenn das so weitergeht, dann wird Coarsegold bald ganz verschwunden sein. Doch da es Freddies eigenem Betrieb noch immer sehr gut geht, macht er sich keine größeren Sorgen. Er geht die Straße entlang, bis er seine Apotheke erreicht. Den Schlüssel zu seinem Laden trägt er immer bei sich und so gelangt er in das Geschäft und wartet hinter der Theke auf Kundschaft. Schon nach kurzer Zeit kommt die von ihm über alles verehrte Penelope zu ihm, und gibt ihm ein von Doc Gillespie ausgestelltes Rezept. Freddy eilt sofort ins Hinterzimmer, wo er seine Medikamente aufbewahrt. Penelope benötigt Tyloxpolynid, das Freddy jedoch ausgegangen ist. Ein schneller Blick ins Handbuch für den Apotheker (dieses Buch liegt dem Spiel bei, wenn Sie es sich gekauft haben, damit Raubkopierer keine Chance haben) zeigt ihm jedoch, daß es eine Ersatzsubstanz gibt. Von dieser füllt Freddy die angegebene Menge in den Meßzylinder und anschließend in ein Fläschchen, das er sorgfältig verkorkt. Die fertige Rezeptur überreicht er Penelope. Geblendet von ihrem Charme vergißt er sogar, ihr die Rechnung auszustellen.

Die nächste Kundin ist Helen Black, die ein kleines Café betreibt. Ihr hat der Doc Quinotrazat verschrieben. Erneut begibt Freddy sich ins Hinterzimmer um die Mixtur zusammenzustellen. Als erstes füllt er die angegebene Menge Bismuth Enterosalcyline in den Meßzylinder. Dann wiegt er die vorgeschriebene Menge Phenodol Oxytriglychlorate ab und vermischt beide Zutaten in einem Becher. Mit einem sauberen Glasstäbchen verquirlt er beides und preßt es mit der dafür vorgesehenen Maschine in Pillenform. Die Pillen wiederum legt Freddy in ein Glasfläschchen, das er anschließend verkorkt. Damit ist Mrs. Blacks Rezeptur fertiggestellt und er kann sie ihr übergeben. Da sie gerade etwas knapp bei Kasse ist, erklärt Freddy sich einverstanden, daß sie später bezahlt.



Als Kundin Nummer drei an diesem Tag kommt Madame Sadie Ovaree, die rundliche Besitzerin des örtlichen Bordells, zu Freddy, auf den sie ein Auge geworfen hat. Sadies Rezept ist jedoch unleserlich. Offensichtlich hat der Doc einmal mehr zu tief ins Whiskeyglas geschaut. Freddy geht deshalb in den Saloon, wo Doc meistens zu finden ist. So auch an diesem Tag. Doc ist jedoch zu betrunken, um seine eigene Schrift entziffern zu können. Freddy nimmt sich deshalb Docs Whiskeyglas, als dieser gerade eine Trinkpause macht, und betrachtet das Rezept durch das Glas. Doc hat tatsächlich zu tief ins Glas geschaut, denn durch den Boden des Glases kann Freddy das Rezept lesen. Doc hat jedoch nicht nur unleserlich geschrieben, sondern in seinem Zustand wohl auch zwei Rezepte verwechselt. Freddy kann sich jedenfalls nicht vorstellen, was eine Frau mit Testosteraten, einem Mittel, das Männer männlicher machen soll, anfangen kann. Als er Doc auf seinen Fehler aufmerksam macht, stellt dieser das richtige Rezept aus. Freddy geht nun in seine Apotheke zurück und stellt die richtige Rezeptur zusammen. Dazu wiegt er die richtigen Mengen Bimethylquinolinkristalle und Metyraphosphate ab, und zerreibt beides in einem Mörser. Das entstandene Pulver packt er in Dosen zu je fünf Gramm auf das dafür vorgesehene Papier, welches er dann zu kleinen Briefchen faltet. Diese wiederum packt er in eine Schachtel, die er Madame Ovaree überreicht. Da aller guten Dinge jedoch drei sind, kann auch Sadie nicht bezahlen. Sie bietet Freddy jedoch an, ihn in Naturalien zu entschädigen. Es bleibt der Phantasie des Lesers überlassen, was man sich darunter vorzustellen hat.

Als Sadie gegangen ist, kommt Smithie, der Schmied, in Freddys Laden. Smithie hat eine sehr dezente Art sich auszudrücken: „Hey Freddy. Mein Arsch bringt mich um!" Da derartige Beschwerden am besten mit einer Tube „Preparation G" zu behandeln sind, gibt Freddy ihm die letzte noch vorhandene Tube, die auf einem Tisch in der Apotheke liegt. Im Gegensatz zu Freddys bisherigen Kunden kann Smithie sogar bezahlen. Er bezahlt sogar nicht nur die Creme sondern auch alle anderen noch ausstehenden Rechnungen von über vier Dollar. Smithie hat nämlich vor, seine Schmiede zu schließen und will schuldenfrei sein, wenn er die Stadt verläßt. Bevor er geht warnt er Freddy noch, daß die Pferde der Stadt etwas schlechtes gegessen haben. Die daraus folgende Massenflatulenz hat den Methangasanteil der Luft gefährlich anwachsen lassen. Wenn niemand etwas dagegen unternimmt, droht den Einwohnern Coarsegolds der Erstickungstod.

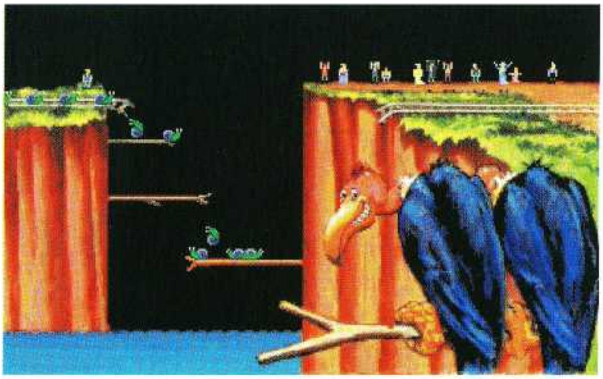
Nachdem der Schmied gegangen ist, kommt der Sheriff zu Freddy. Er hat jedoch keine Beschwerden, sondern überprüft die Apotheke auf ihre Feuersicherheit. Da das gesamte Gebäude aus Holz gemacht ist, bleibt ihm nichts anderes übrig, als den Laden zu schließen. Damit ist Freddy seiner Lebensgrundlage beraubt, doch noch will er nicht aufgeben. Eines Tages, da ist er sich sicher, wird er das Geschäft wieder öffnen können, und bis dahin wird er durchhalten, koste es was es wolle.

Akt 2 – The Plot Sickens

Freddy muß unbedingt etwas gegen die Krankheit der Pferde unternehmen. Dazu braucht er jedoch eine Abgasprobe, um die Ursache der Krankheit finden zu können. Eine derartige Probe ohne Atemschutz zu entnehmen wäre jedoch Selbstmord. Da die Gasmaske noch nicht erfunden ist, muß er improvisieren. Zunächst stattet Freddy Mom's Café einen Besuch ab. Hier findet er eine leere Blechdose von der Helen Black sich nur zu gerne trennt. Durch den nebenan gelegenen Saloon gelangt Freddy in einen Hinterhof. In einem Baumstamm steckt hier ein alter Eispickel, mit dem er mehrere Löcher in die Dose bohrt. Auf Dad Gumms altem Wagen entdeckt er außerdem ein Fläschchen von dessen magischem Elexier, das angeblich fast alle Leiden heilen kann. Als gerade niemand hinschaut, steckt Freddy das Elexier ein. Danach geht es weiter zu Smithies Schmiede, die mittlerweile geschlossen hat. Aus der erkalteten Esse nimmt Freddy ein Stück Kohle, das er als Filter in die Blechdose steckt. Hier hängt auch ein Lederriemen, den er an der Dose befestigt, so daß er sie sich um den Kopf schnallen kann. Diese improvisierte Gasmaske erlaubt es ihm, saubere Luft zu atmen, und damit die betäubende Wirkung der Methangase abzuwehren. Bei Chester Field's Mercantile Co holt Freddy sich jetzt noch eine braune Papiertüte und stellt sich dann hinter einem Pferd auf die Lauer. Seine Geduld wird schließlich belohnt. Als das Pferd seinen Schwanz hebt und mit einem lauten Donnern eine weitere Portion übelriechender Gase herausläßt, fängt Freddy diese mit der Papiertüte ein. Jetzt kann er sich in seiner Apotheke an die Arbeit machen. Da ihm der Brennstoff für seinen Spiritusbrenner ausgegangen ist, füllt er das magische Elexier ein, welches stark alkoholhaltig ist, und deshalb gut brennt. Mit den Streichhölzern entzündet er die Flamme und stellt dann das Spektroskop davor. Nun verbrennt er die Gase und kann anhand des Spektrums und mit Hilfe seines Apothekerhandbuchs auf die Krankheitsursache schließen. Das Gegenmittel herzustellen ist für einen erfahrenen Pharmazeuten wie Freddy nun kein Problem mehr. Zuerst wiegt er die vorgeschriebene Menge Sodium Bicarbonate ab und füllt sie in den Becher. Dazu kommt die angegebene Menge Furachlordone, die der Meßzylinder enthält. Das Gemisch ergänzt er jetzt mit Wasser auf 100 ml Flüssigkeit, in die er dann das geforderte Magnesiumsulfat gibt. Mit einem Glasstäbchen wird das ganze gut verrührt, bevor es in ein Glasfläschchen wandert und sorgfältig verkorkt wird. Diese Heilmittel kippt Freddy nun in die Wassertröge der Pferde, die die Medizin dankbar zu sich nehmen. Freddy hat damit eine furchtbare Gefahr von Coarsegold abgewendet.

Doch schon droht neue Gefahr. Eine gigantische Schneckenstampede bewegt sich auf die Stadt zu. Tausende, vielleicht sogar Millionen der schleimigen Kriecher wälzen sich durch das Tal westlich von Coarsegold. Da Freddy weiß, daß Schnecken ganz gerne Bier mögen, eilt er sofort in den Saloon und kauft dort einen Kasten Loebrau. Es liegt der Verdacht nahe, daß hier ein gewisses deutsches Bier Pate stand. Die Flaschen haben jedoch alle diese schrecklich neumodischen Kronkorken als Verschluß, und sind nicht in alter Tradition verkorkt. Da es keine Flaschenöffner in Coarsegold gibt, muß Mr. Pharkas improvisieren und einen anderen Gegenstand zweckentfremden. In der Innenseite der Kirchentür findet er schließlich einen

Schlüssel, dessen Griff zum Flaschenöffnen benutzt werden kann. Da sag noch einmal jemand, Kirchenbesuche wären nutzlos. Über die alte Brücke im Westen gelangt Freddy zur Spitze der Stampede. Von dort zieht er nun eine Bierspur bis zur nahegelegenen Schlucht.



Tatsächlich können die Schnecken dem köstlichen Gesöff nicht widerstehen und stürzen sich todesverachtend in die Tiefe. Dabei ist eine gewisse Ähnlichkeit zur Spezies der Lemminge, die ja schon vielen Computerbesitzern schlaflose Nächte bereiten, nicht zu übersehen. Nachdem auch diese Bedrohung ohne Folgen an Coarsegold vorbeigegangen ist, entdeckt Freddy auf einem nahegelegenen Ameisenhügel einen Inder. Warum auch nicht, schließlich hat ja auch schon Kolumbus Amerika für Indien gehalten. Der Inder, der sich als Srini Lalkaka Bagdnish vorstellt, ist von seinen Gefährten hier zurückgelassen worden. Da er aus religiösen Gründen alles Leben als heilig betrachtet, kann er aus eigener Kraft den Hügel nicht verlassen, da er dabei ja eine Ameise töten kann. Freddy macht sich deshalb auf die Suche nach einem Hilfsmittel und findet vor der Schule eine Leiter, die an einer Rutsche lehnt. Diese nimmt er mit und befreit Srini damit vom Hügel. Da Freddy sowieso auf der Suche nach einem indianischen Partner ist, und der Unterschied zwischen Inder und Indianer nun wirklich nicht besonders groß ist, bietet er Srini eine Stelle als Gehilfe in der Apotheke an, die dieser gerne akzeptiert.

Freddy geht anschließend in die Stadt und stellt dabei fest, daß sich zahlreiche Einwohner von Coarsegold eine Infektion des Magen-Darm-Traktes zugezogen haben. Eine andere Bedeutung kann die lange Schlange vor der einzigen funktionierenden Toilette des Ortes nicht haben. Eine kurze Nachforschung im Saloon und in Mom's Café ergibt, daß die Ursache verseuchtes Wasser sein muß. Freddy macht sich im Hinterzimmer sofort an die Zubereitung des Gegenmittels. Aus seinem Handbuch weiß er, daß er Bisalicylate Antitoxidine herstellen muß. Dazu muß er Bismuth Subsalicylate und Orphenamethihydride in einem Reagenzglas in der vorgeschriebenen Menge vermischen und anschließend über dem Spiritusbrenner zum Kochen bringen. Die Flüssigkeit wandert dann in eine Flasche und wird verkorkt. Nun muß Freddy nur noch einen Weg finden, daß alle Einwohner von Coarsegold auch einen Schluck des Heilmittels zu sich nehmen. Da die Substanz sowieso extrem konzentriert ist, ist der naheliegendste Weg, es einfach in das örtliche Wasserreservoir zu kippen. Da es sich dabei jedoch um einen Wasserturm handelt, muß Freddy irgendwie hinaufgelangen. Deshalb holt er sich von dem Ameisenhügel, wo er Srini gerettet hat, die zurückgelassene Leiter und aus der Schmiede ein Seil, das ihm schon vorher aufgefallen ist. Jetzt geht er zum Wasserturm, lehnt die Leiter an, und klettert hinauf. Da er jedoch noch höher hinauf muß, zieht er die Leiter zu sich rauf und klettert mit ihrer Hilfe bis unmittelbar unter die Dachkante. Um aufs Dach zu kommen, knotet er aus dem Seil ein Lasso, welches er gekonnt über die Turmspitze wirft. Jetzt kann Freddy sich selbst auf das Dach ziehen. Durch eine kleine Luke neben sich kippt er dann das Gegenmittel ins Wasser und hat damit auch die Wasserverseuchung abgewehrt. Nach soviel schwerer Arbeit hat er sich nun wirklich etwas Ruhe verdient und geht nach Hause, um sich schlafen zu legen.

Später in dieser Nacht, es muß wohl so gegen Mitternacht sein, wird Freddy von Srini geweckt. Das Gebäude neben der Apotheke steht in Flammen und droht nicht nur Freddys Geschäft, sondern alle Gebäude auf Coarsegolds Hauptstraße in Brand zu setzen. Freddy weiß sofort, daß die Arbeit mal wieder an ihm hängenbleiben wird. Als er auf die Straße eilt, fallen ihm eine Menge 50-Pfund-Säcke mit Backpulver auf, die jemand vor seinem Laden abgestellt hat. Freddy nimmt sie mit und steckt sie in seine Hose. Wie er das macht, wird wohl für immer das Geheimnis der Programmierer bleiben. Danach beeilt er sich, zu dem brennenden Gebäude zu kommen. Dieses liegt zwischen der Apotheke und der Schule. Als er die Spielgeräte vor der Schule sieht, kommt ihm eine Idee. Er legt die Säcke auf die rechte Hälfte der Wippe und setzt sich dann auf die Schaukel. Nachdem er genug Schwung geholt hat, springt er am höchsten Punkt seiner Pendelbewegung ab und landet auf dem Schuldach. Von hier springt er auf das andere Ende der Wippe und katapultiert damit die Säcke in die Höhe, direkt in Richtung des brennenden Gebäudes. Beim Aufprall zerplatzen die Säcke und die dabei freiwerdende Backpulverwolke legt sich über die Flammen und erstickt diese. Da Freddy sich nun überhaupt nicht mehr müde fühlt, stattet er dem Bordell einen Besuch ab. Als er sich dem Gebäude nähert, hört er, wie Sheriff Shift und der Besitzer der Bank sich unterhalten. Sie fassen gerade den Entschluß jemanden umzubringen, der alle ihre bisherigen Pläne vereitelt hat. Freddy wird den Verdacht nicht los, daß er damit gemeint ist. Er erfährt außerdem, daß die beiden nicht auf eigene Faust handeln, sondern im Auftrag eines Unbekannten. Im Bordell schnappt Freddy sich zuerst den Stapel französische Postkarten vom Tisch (es bleibt dem Leser überlassen, was er sich darunter vorstellen will).

Anschließend stattet er Sadie einen Besuch ab. Sadie weiß Bescheid über den Plan des Sheriffs und des Bankers Freddy umzubringen, und fordert ihn auf, besser die Stadt zu verlassen. Die beiden haben nämlich eine Gruppe schießwütiger Killer angeheuert, um Freddy zu beseitigen. Die einzige Alternative, die er hat ist, zu seinen Wurzeln zurückzukehren und mit dem Colt in der Hand sich selbst und Coarsegold zu verteidigen.

Akt 3 – Guns and Neuroses

Am nächsten Morgen trifft Freddy eine Entscheidung. Er bricht seinen alten Schwur und wird erneut ein Revolverheld. Sofort macht er sich daran, seine alte Ausrüstung zusammenzusuchen. In der großen Kiste am Fuß seines Betts findet er seine Kleidung und seinen Hut, die er nun schon seit Jahren nicht mehr getragen hat. In der Schublade des Nachttischs befindet sich der Schlüssel zu dem Schreibtisch im Hinterzimmer. Und in der Schublade der großen Kommode findet er einen Abholschein für seine Stiefel, die er vor vielen Jahren zur Reinigung gegeben, aber niemals abgeholt hat. Nun geht er ins Hinterzimmer, wo er mit dem kleinen Schlüssel den Schreibtisch, und die darin eingebaute Schublade aufschließt. In der Schublade findet er einen alten Brief von seinem Freund Philip Graves. Diesem hat er vor langer Zeit den Schlüssel für sein Bankschließfach anvertraut. Danach spricht Freddy mit Srini und teilt ihm seinen Entschluß mit. Srini erklärt sich bereit dazu, später am Tag mit Freddy dessen sicherlich leicht eingerostete Schießkünste zu trainieren. Jetzt begibt er sich zum Barbier von Coarsegold, bei dem er seine Stiefel abgegeben hat. Im Tausch gegen den Schein, erhält er sie zurück. Außerdem tauscht Freddy die französischen Postkarten gegen eine Flasche dieses neumodischen Betäubungsmittels „Lachgas".

Philip Graves, Freddys alter Freund, ist vor wenigen Tagen gestorben. Deshalb geht Freddy zum Friedhof und findet dort Philips frisches Grab. Da dieser geschworen hat, den ihm anvertrauten Schlüssel bis zu seinem Tod zu bewachen, schnappt Freddy sich die noch im Grab steckende Schaufel und gräbt seinen alten Freund wieder aus. In einer von Philips vielen Taschen findet er schließlich den gesuchten Schlüssel. Da Freddy nicht den Eindruck erwecken will, daß er ein Grabräuber ist, schaufelt er die Erde sorgfältig aufs Grab zurück. Mit dem Schlüssel geht es dann zur Bank, wo er sich seine Schließfachbox aushändigen läßt. Darin findet er dann eingewickelt in sein Glückshalstuch seine beiden alten Pistolen. Beide sind jedoch vollkommen verdreckt und außerdem hat Freddy keine Munition. Die einzige Person, von der er Hilfe erwarten kann, ist Sheriff Shift. Zuerst geht er jedoch in Mom's Café. Helen hat für ihre Stammkundschaft immer Gratiskaffee bereitstehen. Freddy nimmt sich eine Tasse und geht dann zum Sheriff, dem er den Kaffee anbietet. Außerdem erzählt Freddy ihm, daß er die Stadt demnächst verlassen will, und deshalb Munition gebrauchen könne, um sich zu schützen. Da der Sheriff nur darauf wartet, daß Freddy endlich verschwindet, hilft er ihm gerne aus. Jetzt braucht Freddy nur noch etwas, um seine Pistolen zu reinigen. Der Sheriff hat vorher seinen Wunsch nach etwas Süßem geäußert. Freddy hat auch gesehen, daß Helens chinesischer Koch gerade einen Apfelkuchen gebacken hat, diesen jedoch gut bewacht. Um ihn abzulenken, überwindet sich Freddy und nimmt die vor dem Sheriffsbüro liegenden Pferdeäpfel mit, und legt sie in Mom's Café. Während der Koch jetzt mit dem Saubermachen beschäftigt ist, schleicht Freddy sich in den Hinterhof, und stiehlt den Kuchen. Diesen tauscht er dann beim Sheriff gegen ein Reinigungsset für seine Pistolen.

Mit den sauberen und geladenen Revolvern ist für Freddy die Zeit gekommen, sich ans Schießtraining zu machen. Srini erwartet ihn schon neben dem Friedhof. Die leeren Bierflaschen, die Freddy noch immer bei sich hat, geben prima Ziele ab. Zuerst stellt er ein paar der Flaschen auf die Pfosten eines nahen Zauns. Nachdem er alle zerschossen hat, wirft Srini die Flaschen in die Luft, so daß Freddy lernt, auf bewegliche Ziele zu schießen. Die dritte Übung besteht darin, auf schnell auftauchende und wieder verschwindende Ziel zu schießen. Nachdem er auch diese Aufgabe absolviert hat,

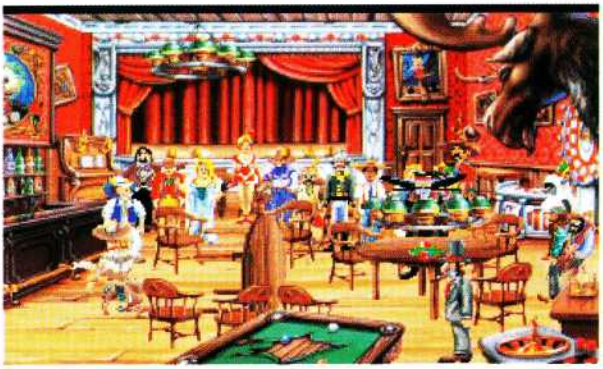
wartet die schwierigste Herausforderung auf ihn. Freddy muß mit einem einzigen Schuß sechs Flaschen gleichzeitig zerschießen. Doch auch das schafft er. Nun ist er bereit, Coarsegold zu retten. Doch dazu darf er nicht als Freddy Pharkas auftreten. Mit Srini einigt er sich schließlich darauf, sich zu verkleiden. Da alle Freddy nur als den einohrigen Pharmazeuten kennen, ist die beste Tarnung für ihn sicherlich ein falsches Ohr. Er hat jedoch nicht die geringste Ahnung, wie er sich eine Ohrattrappe basteln kann. Zurück in der Apotheke bemerkt er jedoch ein Amulett aus Metall, das Srini gehört. Damit läßt sich sicherlich etwas anfangen. Freddy geht jetzt zu Whitlin' Willy, der sich meistens in Chester Fields Laden aufhält. Der alte Willy ist der einzige, den Freddy ins Vertrauen ziehen kann, schließlich ist er es ja, der die Ballade von Freddy Pharkas erzählt und deshalb alles wissen muß. Von ihm erfährt Freddy, wie er sich mit Hilfe von Wachs und etwas Lehm ein falsches Silberohr gießen kann.

Freddy eilt also zur Kirche und holt sich dort vom Kerzenständer etwas Wachs. Weiter geht es zum Friedhof, wo er sich von Phillips Grab den benötigten Lehm holt. Danach geht er zurück in Chester Fields Laden, doch Willy ist verschwunden. Da er jedoch sein Messer zurückgelassen hat, schnitzt Freddy sich aus dem Wachsklumpen ein Ohr, das er anschließend im Lehm einschließt. Damit geht er ins Hinterzimmer seiner Apotheke. Mit den Streichhölzern zündet er den Spiritusbrenner an und schmilzt dann das Wachs aus der Lehmform heraus. Srinis Amulett legt er in den Schmelztiegel und erwärmt es solange, bis nur noch flüssiges Metall übrig ist. Dieses gießt er dann in die Form und wartet, bis es sich abgekühlt hat. Alles was jetzt noch zu tun bleibt, ist die Form zu zerbrechen, und Freddys Verkleidung ist perfekt. Mit Srinis Hilfe legt er alles an und ist danach so perfekt getarnt, daß selbst Sadie und Penelope ihn nicht mehr wiedererkannt hätten. Alles ist bereit für den Showdown.

Akt 4 – Showdown at the Hallelujah Corral

Als Freddy in seiner Verkleidung die Hauptstraße entlangschlendert, bemerkt er, daß sowohl Chester Fields Laden als auch Mom's Café vom Sheriff geschlossen sind. Vor dem Saloon geht Chester auf und ab und bietet an, gegen Geld Ohren zu polieren. Dies ist die ideale Gelegenheit für Freddy seine Verkleidung zu testen. Er spricht Chester an

und erfährt von diesem, daß ein Pokerspieler namens Aces ihn um seinen Laden gebracht hat. Mit Sicherheit spielt Aces falsch, doch Chester kann es ihm nicht nachweisen. Freddy geht deshalb in den Saloon und sieht sich die Pokerrunde einmal genauer an. Aces nimmt einen Bürger von Coarsegold nach dem anderen aus, und wenn er so weiter macht, wird ihm bald die ganze Stadt gehören. Dann aber bemerkt Freddy, daß Aces eine falsche Hand benutzt. Immer wieder taucht kurz eine dritte Hand von unter dem Tisch auf und tauscht Spielkarten aus. Als Aces es erneut versucht, greift Freddy nach der Hand und überführt den Falschspieler. Dieser will sich jedoch nicht geschlagen geben und zieht seinen Revolver. Mit einem schnellen Sprung bringt Freddy sich hinter einem Tisch in Sicherheit, zieht seine eigene Waffe, zielt und schießt. Er schießt jedoch nicht auf Aces, sondern auf die Fußleiste des Tresens. Von dort prallt die Kugel ab, trifft die Halterung des Kronleuchters, der sich löst und auf Aces stürzt. Sheriff Shift, der ohne Frage mit Aces zusammenarbeitete, hat nun keine andere Wahl, als den Betrüger einzusperren und den ergaunerten Besitz den rechtmäßigen Besitzern zurückzugeben.



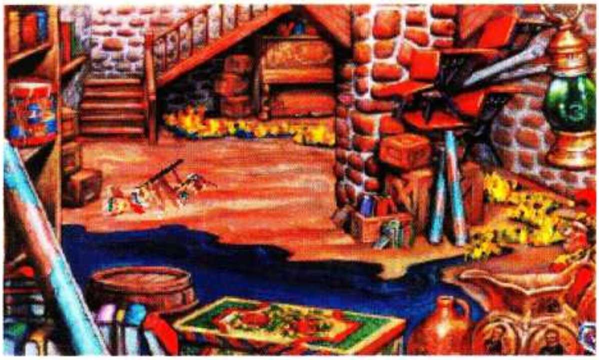
Kaum ist diese Gefahr gebannt, da droht auch schon neues Übel. Als Freddy den Saloon verlassen will, hört er von der Straße laute Stimmen und Schüsse. Sicherheitshalber nimmt er deshalb den Hinterausgang und klettert auf den Balkon des geschlossenen Hotels. Von hier aus kann er ungestört die Situation auf der Hauptstraße überblicken. Eine Horde schießwütiger Cowboys ballert vor dem Saloon wild in der Gegend herum und nimmt dabei keine Rücksicht auf die Einwohner von Coarsegold. Da Freddy es alleine mit so vielen Gegnern nicht aufnehmen kann, entwickelt er einen Plan. Zuerst stellt er den Lachgasbehälter auf das Balkongeländer. Dann geht er über den Hinterhof des Saloons und am Friedhof vorbei zum Bordell, so daß ihn die Cowboys nicht sehen können. Von dem kleinen Pavillon, der vor dem Bordell steht, hat Freddy freie Schußbahn zu dem Lachgasbehälter. Mit einem einzigen gezielten Schuß entfernt er den Verschluß. Das ausströmende Gas führt dazu, daß die Cowboys sich totlachen.

Sheriff Shift und Banker P.H. Balance haben von dem geheimnisvollen Fremden mit dem Silberohr endgültig genug, und wollen ihn von ein paar echten Experten beseitigen lassen. Als Freddy auf die Hauptstraße zurückkehrt, erwarten ihn bereits die vier Leverbrüder. Freddy kann nur hoffen, daß sein kurzes Schießtraining mit Srini ausreicht, gegen diese Übermacht anzukommen.

Anmerkung: Sie müssen nun auf die Pappkameraden schießen, die so aussehen wie die Leverbrüder, dürfen dabei aber keine anderen Personen treffen.

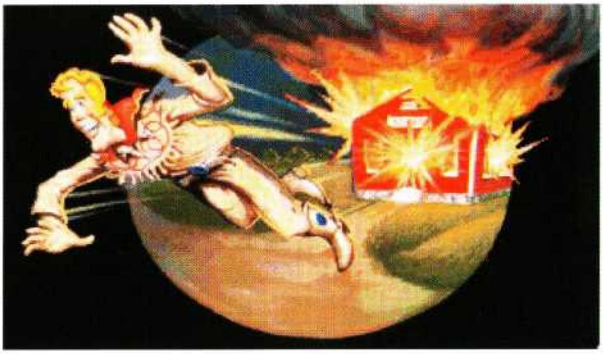
Vier schnelle Schüsse erledigen dieses Problem. Doch dann wird Freddys schlimmster Alptraum wahr. Langsam nähert sich ihm der Mann, dem er das Ende seiner Karriere als Revolverheld verdankt, Kenny, the Kid. Dieser erkennt ihn jedoch nicht und sieht in Freddy nur einen Gegner, den er beseitigen soll. Die beiden stehen sich zum Duell gegenüber, bereit zu schießen. Da Freddy niemals zuerst schießt, wartet er, bis Kenny gezogen hat, und feuert dann selbst. Obwohl er ihm den Revolver aus der Hand schießt, kann Kenny noch einen Schuß abgeben, der Freddys gesundes Ohr trifft. Kenny tritt vor den am Boden liegenden Freddy und kostet seinen Triumph voll aus. Er will seinen Gegner einfach liegenlassen, damit er verblutet. Bevor er geht sagt er jedoch etwas, das alle Träume die Freddy jemals gehabt hat zerstört: „Ich sage Penelope, daß ihr dieser Kerl keinen Ärger mehr macht." Kann es wahr sein, ist Penelope der große Unbekannte, der hinter allem steckt. Doch jetzt hat Freddy ganz andere Sorgen. Wenn er die Blutung nicht stoppt, wird er schon sehr bald vor seinen Schöpfer treten. Zum Glück hat er ja sein Halstuch in Griffweite. Er preßt es auf sein blutendes Ohr und schleppt sich dann zur Schule, um die Wahrheit

herauszufinden. Als er das Gebäude betritt, ist Penelope damit beschäftigt, eiligst ihre Sachen zu packen. In diesem Moment erkennt Freddy zum ersten Mal, was für ein Mensch Penelope tatsächlich unter ihrer äußeren Schale ist. Sie hat nicht damit gerechnet, den Fremden noch einmal wiederzusehen, überwindet ihre Überraschung jedoch schneller als Freddy die seine. Ein kurzer Moment der Ablenkung genügt, und sie hat eine Pistole gezogen, die sie auf Freddy richtet. Diesem bleibt nichts anderes übrig als ihrer Anweisung Folge zu leisten, und seine Revolver abzulegen. Doch Penelope ist offensichtlich nervös und kann jeden Moment schießen. Gerade noch rechtzeitig ergreift Freddy die neben ihm liegende Schiefertafel und kann damit den Schuß, den Penelope auf ihn abgefeuert hat ablenken. Doch als er sich nach seinen Waffen bückt, schleudert die Lehrerin ihre leere Pistole nach Freddy und trifft ihn am Kopf. Um ihn versinkt alles in Dunkelheit.



Als Freddy wieder zu sich kommt, sitzt er gefesselt auf einem Stuhl im Keller der Schule. Vor ihm steht Penelope, bereit den geheimnisvollen Fremden zu enttarnen. Freddy kann nicht verhindern, daß sie ihm das falsche Ohr herunterreißt und ihn erkennt. Doch Penelope ist kaltherzig genug, auch Freddy zu töten. Vorher erklärt sie ihm jedoch die Motive für ihr Handeln. Als sie ihren Job als Lehrerin in Coarsegold antritt, erkennt sie sehr schnell, daß die Stadt auf einem Ölfeld gebaut ist. Doch da sie nicht das Geld hat, Land in der Umgebung zu erwerben, verbündet sie sich mit dem Sheriff und dem Besitzer der Bank. Zusammen wollen sie die Stadt in den Ruin treiben, um dann das Land billig kaufen zu können. Bevor sie geht, zündet sie eine Ölspur im Keller der Schule an, um Freddy zu verbrennen. Dieser schaukelt nun solange auf seinem Stuhl hin und her, bis er umstürzt. Danach robbt er zu seinem Silberohr, das Penelope auf den Boden geworfen hat. Er ergreift das Ohr und reibt es so lange auf dem Boden, bis es eine scharfe Kante hat, mit der er seine Fesseln durchtrennt. Bevor die Flammen ihn erreichen können, flieht er nach oben, wo Penelope gerade ihre letzten Papiere verstaut. Als Freddy erscheint, schnappt sie sich einen der beiden an der Wand hängenden Säbel. Freddy greift sich den anderen und ein wildes Duell entbrennt. Es gelingt Freddy schließlich Penelope soweit nach hinten zu treiben, daß sie stolpert. Doch da betritt

Kenny the Kid die Schule. Ohne die Tarnung durch das Silberohr erkennt er seinen alten Gegner wieder. Kenny braucht nur seine Waffe zu ziehen und auf den unbewaffneten Freddy zu schießen. Doch dieser reagiert blitzschnell und schleudert das geschärfte Silberohr in Kennys Richtung. Freddy trifft Kenny am Hals und dieser stürzt tot zu Boden (welch sinnlose Gewalt in einem so friedlichen Spiel!). Als der Rauch aus dem Keller durch die Tür quillt, bringt Freddy sich mit einem schnellen Sprint in Sicherheit und hinter ihm vergeht die Schule in einer gewaltigen, durch das Öl ausgelösten Explosion. Freddy hat es also tatsächlich geschafft, Coarsegold zu retten. Die Neuigkeit von dem Öl führt dazu, daß das Geschäftsleben in Coarsegold schon bald zu neuem Leben erwacht, und die Stadt reich wird. Damit endet die Ballade von Freddy Pharkas, doch es bleibt noch anzumerken, daß Penelopes Körper niemals gefunden wurde. Und so bleibt abzuwarten, ob wir nicht schon bald neues über die Abenteuer von Freddy hören werden.

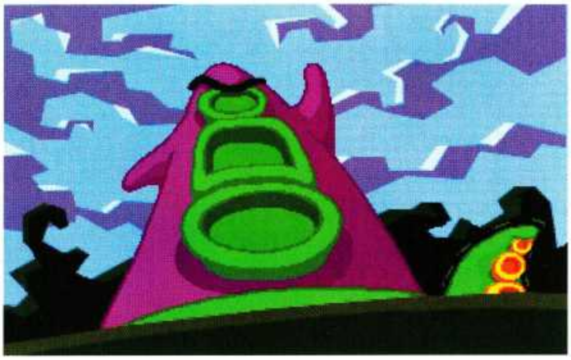


Day of the Tentacle – Maniac Mansion 2

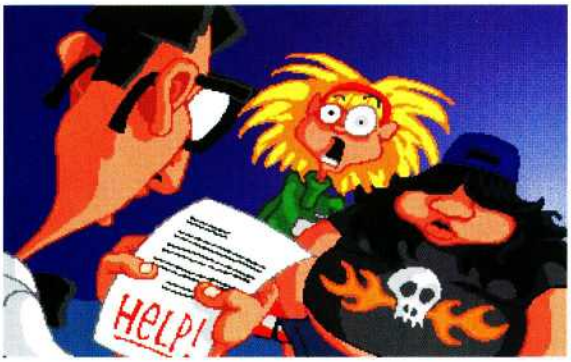
Carsten Vennemann

Day of the Tentacle

44 Day of the Tentacle – Maniac Mansion 2



Es beginnt alles damit, daß Purple Tentacle, eines der beiden „Haustiere" von Dr. Fred, dem verrückt-genialen Wissenschaftler, die hochtoxischen Abwässer aus dem Labor des Doktors zu sich nimmt und dadurch zu einem hyperintelligenten und größenwahnsinnigen Genie wird. Dr. Fred entschließt sich daraufhin, sowohl Purple Tentacle als auch Green Tentacle, sein zweites und wesentlich friedlicheres „Haustier" zu töten. Der einzige Ausweg, den Green Tentacle sieht, ist ein Hilferuf an Bernard Bernoulli, einen alten Freund aus den Tagen des alten „Maniac Mansion", der auch sofort mit seinen beiden Freunden, dem Roadie Hoagie und der Medizinstudentin Laverne zu Dr. Freds Domizil aufbricht. Hier angekommen, verteilen sich die drei Freunde, und machen sich auf die Suche nach den Tentakeln. Bernard entdeckt in der Eingangshalle der Mansion, die jetzt ein Motel ist, eine große Standuhr, die einen Geheimgang zu Doktor Freds geheimem Labor enthält. Hier befreit Bernard das Grüne Tentakel und vergißt dabei leider, daß nun auch das Purpurne Tentakel frei ist. Die Folge davon ist, daß Purpur sich auf den Weg machen kann, die Menschheit zu versklaven. Dr. Fred sieht nur einen einzigen Ausweg. Seine Sludge-O-Matic, die Maschine, die die toxischen Abwässer herstellt die Purpur mutieren lassen, muß abgestellt werden, bevor Purpur davon trinken kann, also GESTERN. Er verfrachtet also Bernard, Hoagie und Laverne in sein Chron-O-John, eine selbstgebaute Zeitmaschine, um sie einen Tag in die Vergangenheit zu schicken. Dabei zerbricht jedoch der falsche Diamant, den Dr. Fred aus Kostengründen verwendet hat, und als Folge davon wird Hoagie zweihundert Jahre in die Vergangenheit und Laverne zweihundert Jahre in die Zukunft geschickt, während Bernard in der Gegenwart bleibt. Um Hoagie und



Laverne zurückholen zu können, muß Bernard einen neuen Diamanten auftreiben und seine beiden Freunde müssen Strom für ihre Chron-O-Johns finden, gar nicht mal so einfach, wenn man bedenkt, daß es zweihundert Jahre in der Vergangenheit nicht gerade viele Steckdosen gibt und Laverne in der Zukunft auf einem Baum gefangen ist, von dem sie alleine nicht mehr herunterkommt. Für Hoagies Problem hat der Doktor jedoch eine Lösung. Er will ihm die Pläne für Edisons Superbatterie schicken, die Hoagies Problem lösen. Leider hat der Doc vergessen, wo sich die Pläne befinden. Bernard wird aber im Labor fündig. Dr. Fred hat die Pläne auf einer Pinwand befestigt. Da das Chron-O-John auch dazu benutzt werden kann, Gegenstände durch die Zeit zu schicken, kann Hoagie die Pläne zu Red Edison, einem Vorfahren von Dr. Fred Edison bringen. Er wird für Hoagie die Batterie bauen können.

Für Hoagie ist es an der Zeit, sich erst einmal ein bißchen umzusehen. Keine Frage, er ist fast genau dort angekommen, wo er abgereist ist, nur eben zweihundert Jahre zu früh. Auf einer Wiese vor dem Motel trifft Hoagie einen Mann, der ihm irgendwie bekannt vorkommt. Er hat ihn wohl schon einmal auf Geldscheinen gesehen. Es ist Benjamin Franklin, der eines seiner berühmten Experimente mit einem Drachen durchführt, mit dem er einen Blitz ableiten will. Da jedoch strahlender Sonnenschein herrscht, wird Mr. Franklin wohl vergeblich warten müssen. Als Hoagie sich nach Red Edison erkundigt, hat Franklin nur Verachtung für diesen übrig. Red Edison war in seinen Augen einfach kein ernstzunehmender Wissenschaftler. Immerhin erfährt Hoagie, daß er Edison wahrscheinlich im Motel antreffen wird, da es diesem gehört.

Vor dem Motel findet Hoagie im Briefkasten ein Schreiben, das er mitnimmt. Anschließend betritt er das Gebäude. In einer Versammlungshalle tagt gerade die Verfassunggebende Versammlung der Vereinigten Staaten von Amerika, bestehend aus Hancock, Jefferson und Washington, mit denen Hoagie ein kurzes Gespräch führt, in dem sein recht neumodischer Sprachstil mit der etwas antiquierten Ausdrucksweise der drei Männer kollidiert. Von der Halle aus begibt er sich in die Küche, wo er ein Fläschchen Öl und ungekochte Spaghetti findet. Hinter der Küche, in einem Lageraum, entdeckt Hoagie einen Eimer und eine Bürste in einem Schrank.

Den Eimer füllt er in der Küche an der Pumpe mit Wasser. Jetzt ist es jedoch erst einmal an der Zeit, Red Edison aufzusuchen. Durch die Standuhr in der Eingangshalle gelangt Hoagie in Edisons geheimes Labor.

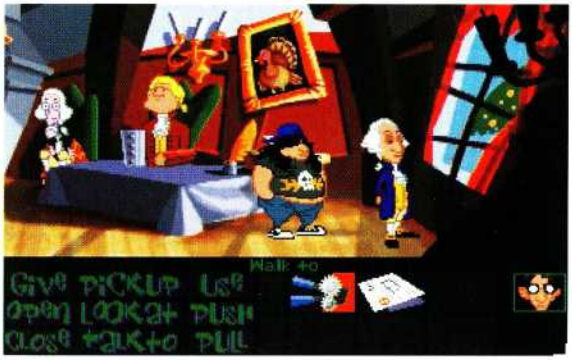
Red Edison ist tatsächlich anwesend und beschäftigt sich gerade mit einer Reihe überflüssiger Erfindungen. Seine letzte Innovation ist ein Hammer für Linkshänder, den er für seinen Sohn Jed (oder war es Ned) angefertigt hat. Seine Zwillingssöhne haben sich zum Bedauern ihres Herrn Papa dazu entschlossen, Künstler zu werden, und nicht seinen Fußstapfen, als verrückte Wissenschaftler zu folgen. Als Hoagie ihm die Pläne zeigt, ist Red vom Design der Superbatterie begeistert. Da er sich wohl für das einzige Genie auf Erden hält, glaubt er seine eigene Konstruktion vor sich zu haben, und macht sich sofort an die Verwirklichung des Entwurfs. Um die Batterie bauen zu können, benötigt Red jedoch Gold, Öl und Essig. Mit dem Öl kann Hoagie aushelfen, den Rest muß er sich erst noch zusammensuchen, weshalb er sich auch sogleich an eine Durchsuchung des Motels macht.

Im ersten Stock des Gebäudes findet er sich zuerst in George Washingtons Zimmer wieder. Als Hoagie an einer Kordel an der Wand zieht, ertönt ein Signal, welches eine kurzsichtige Putzfrau herbeiruft, die Hoagie mit dem späteren Präsidenten verwechselt. (Oder mit dem früheren? Da Hoagie ja aus der Zukunft kommt, welche für uns wiederum die Gegenwart ist, ist George Washington für ihn ja bereits Präsident gewesen. Die Frage ist nun, ob Hoagie Washington vom Standpunkt seines Wissens oder vom Standpunkt der Zeit in der er sich befindet betrachten muß. Einfacher wird die Betrachtungsweise vom Standpunkt des Spielers, da dieser sich ja immer in der Gegenwart befindet. Es bleibt natürlich die Frage was passiert, wenn der Spieler so sehr im Programm aufgeht, daß er den Eindruck erhält, er befinde sich in der Vergangenheit und....Aaaarrrrgh!)

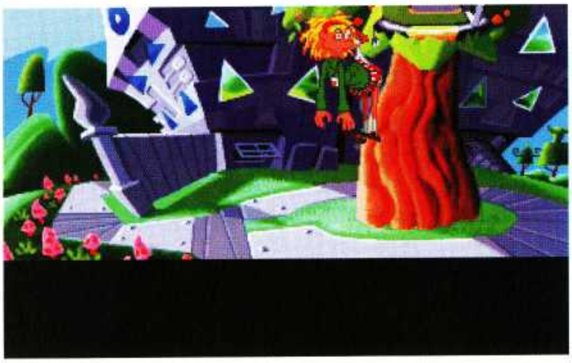
Ganz ungeachtet aller Betrachtungsweisen zu George Washington macht die Putzfrau sich sofort daran, das Zimmer abzustauben. Als Hoagie nun das Zimmer verläßt, entdeckt er den Gerätewagen der Putzfrau und darauf ein Stück Seife, daß er mitgehen lassen will. Leider ist die Putzfrau in diesem Moment mit ihrer Arbeit fertig geworden und entdeckt Hoagies schändlichen Versuch, sich auf Kosten anderer, um ein Stück Seife zu bereichern. Hoagie muß also einen anderen Plan entwickeln. Erneut in Washingtons Zimmer läßt er sich auf Georges Bett nieder, was angesichts seiner nicht unbeträchtlichen Masse zum Zustand großer Unordnung führt. Als Hoagie die Putzfrau erneut herbeiruft, hat diese diesmal wesentlich mehr zu tun, und Hoagie kann unbemerkt die Seife stibitzen, die er auch gleich in dem Eimer mit Wasser auflöst und dadurch Seifenlauge erhält.

Das nächste Zimmer, das Hoagie durchsucht, gehört Benjamin Franklin, wie man ohne große Schwierigkeiten anhand der Baupläne für einen Drachen, die an einer Wand hängen, sehen kann. Die einzig interessante Sache, die Hoagie entdeckt, ist eine Flasche Wein, die erst wenige Jahre alt ist. (Natürlich nur vom Standpunkt Hoagies aus. Für Bernard war der Wein schon über zweihundert Jahre alt, während Laverne sogar...STOP!)

Hoagie nimmt den Wein unbestimmten Alters mit. Auf dem weiteren Weg nach oben trifft er sowohl ein sprechendes Pferd als auch Ned und Jed, Red Edisons von der Muse geküßte Söhne. Ned kreiert gerade eine Statue von Jed (oder kreiert Jed eine Statue von Ned), weshalb Hoagie die beiden nicht weiter stören will, und statt dessen auf den Dachboden geht, wo Jed und Ned ihr Schlafzimmer haben. Hier oben spielt die Katze der beiden Brüder gerade mit einer Spielzeugmaus, einer von der Art, die quietschende Geräusche macht, wenn man draufdrückt. Die Katze hütet ihr Spielzeug jedoch eifersüchtig und verhindert alle Versuche Hoagies, die Maus mitzunehmen. Als er sich jedoch auf Neds Bett setzt, um der Katze zuzusehen, quietscht die Matratze so stark, daß die Katze für einen Moment abgelenkt ist. Leider ist der Moment wirklich nur ein Moment, und die Zeit reicht für Hoagie nicht aus, die Maus an sich zu nehmen. Hoagie vertauscht deshalb Neds und Jeds Betten, so daß jetzt das weiter hinten stehende Bett quietscht. Hoagie kann die Katze dadurch so weit von ihrem Spielzeug weglocken, daß er die Gummimaus mitnehmen kann, ohne von der Katze in Stücke gerissen zu werden. Bevor er den Dachboden verläßt, nimmt er noch einen Eimer rote Farbe mit, den Ned oder Jed wohl hier abgestellt haben.



Hoagie kehrt in die große Halle zurück, wo die Gründerväter der USA noch immer über der Verfassung brüten. Thomas Jefferson sucht für diesen historischen Moment noch immer etwas, das er zur Erinnerung in seine Zeitkapsel legen kann. Sobald er etwas gefunden hat, will er die Zeitkapsel im Garten vergraben, damit die Gegenstände einst in ferner Zukunft Zeugnis vom diesem besonderen Tag ablegen werden. Hoagie trennt sich deshalb von dem Wein aus Franklins Zimmer, den Jefferson dankend entgegennimmt.

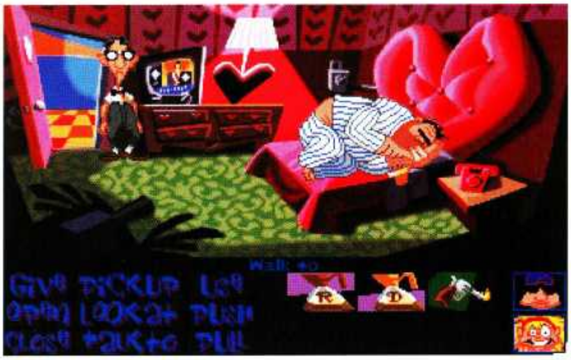


Hoagie verläßt das Motel nun und geht zurück zum Chron-O-John. Die Früchte des hier stehenden Baumes malt Hoagie kurzerhand rot an. Auf diese Weise entsteht der Eindruck, daß vor dem Motel ein Kirschbaum steht. Hoagie geht nun zurück zu George Washington und redet mit diesem. In seiner Jugend hat George sich wohl einen Namen als Kirschbaumfäller gemacht, und da Hoagie einfach nicht glauben will, daß er es immer noch kann, gibt Washington ihm an dem auf wundersame Weise aufgetauchten Kirschbaum eine kleine Demonstration. Die Folge davon ist, daß der Baum, an dem Laverne vierhundert Jahre später hängt, einfach verschwindet, und Laverne damit endlich frei ist. Frei jedoch nur in einem relativen Sinne, da zweihundert Jahre in der Zukunft die Tentakel die Erde beherrschen und Laverne gleich ins nächste Gefängnis stecken. Hoagie schickt jetzt mit Hilfe des Chron-O-Johns die rote Farbe und den Brief an Bernard und macht dann erst einmal Pause.

Nun ist Bernard an der Reihe. Seine Aufgabe besteht darin, einen neuen Diamanten für die Zeitmaschine zu besorgen. Zunächst einmal macht er sich daran, alles mitzunehmen, was er gebrauchen kann. In der Eingangshalle des Motels findet er in einem kaputten Telephon ein 10-Cent-Stück. Ein Flugblatt, das Werbung für Staubsauger macht, wandert ebenfalls in Bernards Tasche, ebenso das in einem Fenster stehende Schild, mit dem Dr. Fred nach einem Laborassistenten sucht. Als nächstes geht Bernard in Edisons Büro. Auf dem Schreibtisch liegt Freds Sparbuch. Der Doktor war offensichtlich vollkommen abgebrannt, Bernard nimmt das Buch aber trotzdem mit. In der Schreibtischschublade findet er ein Fläschchen mit Korrekturflüssigkeit namens Booboo-B-Gone, der Maniac-Mansion-Variante des allseits bekannten TippEx. Hinter einem Gemälde ist der obligatorische Safe versteckt. Bernard hat jedoch nicht die geringste Ahnung, was die Kombination ist. Weiter geht es in die große Halle mit dem Kamin, in der am Vorabend ein große Party stattgefunden hat, auf der die neuesten Erfindungen aus dem Bereich der Scherzartikel vorgestellt wurden. Ein Verkäufer ist immer noch anwesend und bietet Bernard eine Zigarre an, welche dieser dummerweise auch annimmt. Diese explodiert und macht Bernard um eine Erfahrung reicher: „Traue keinem Scherzartikelhändler!" Der einzige interessante Gegenstand, den Bernard findet, ist ein klapperndes Gebiß. Seine Versuche, die Zähne mitzunehmen, scheiteren jedoch zuerst, da sie immer wegspringen, wenn er seine Hand danach ausstreckt. Bernard öffnet jedoch kurzerhand ein im Boden eingelassenes Gitter und treibt die Zähne in das entstehende Loch. Die so eingefangenen Zähne kann er jetzt ohne Probleme mitnehmen.

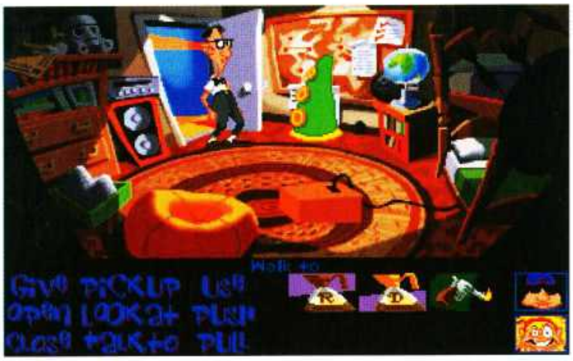
Weiter geht es in die Küche. Auf dem Küchentisch liegt eine Gabel und unter einer Kaffeemaschine stehen zwei Kannen mit Kaffee, sowohl normaler, als auch entkoffeinierter. Bernard nimmt alles mit und geht weiter in den Waschraum. Hier stehen eine kaputte Waschmaschine und ein mit 25-Cent-Stücken betriebener Wäschetrockner. Bernard kann mit beiden Geräten nicht viel anfangen, findet jedoch in einem Schrank einen Trichter, den er ebenfalls mitnimmt.

Als nächstes geht es nun nach oben in den ersten Stock. In der Flitterwochensuite schläft ein ziemlich fetter Verkäufer, den Bernard nicht wecken kann. Als er jedoch den Fernseher anschaltet, wird in einer Teleshoppingsendung gerade ein Diamant angeboten, genau was er sucht. Ein sofort bei der Sendung erfolgter Anruf verläuft jedoch im Sand, da Bernard einfach nichts hat, womit er bezahlen kann. Bevor er das Zimmer verläßt, wirft er noch einen Blick auf die Rückseite der Tür und findet dort einen Schlüsselbund, den er kurzerhand einsteckt.



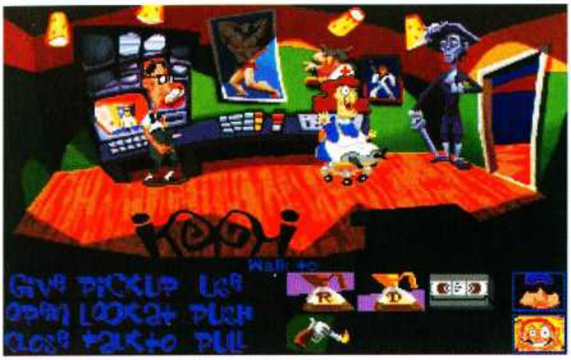
Als er das nächste Zimmer betreten will, wird Bernard von einer vorgelegten Kette aufgehalten. Durch den Türspalt unterhält er sich mit dem Bewohner des Zimmers, Dwayne, einem erfolglosen Händler für Scherzartikel, der gerade in einem depressiven Anfall Selbstmord begehen will, dabei jedoch statt einer echten Pistole nur eine dieser Spielzeugpistolen zur Verfügung hat, aus denen eine Fahne herauskommt, wenn man am Abzug zieht. Um Dwayne aufzuheitern, gibt Bernard ihm den Brief, den er von Hoagie erhalten hat. Der Inhalt wird von Dwayne falsch verstanden, und in dem Glauben, daß endlich jemand Interesse an einer seiner Erfindungen hat, verläßt er in Rekordgeschwindigkeit das Motel. Daß er bei seiner Ankunft höchstwahrscheinlich die Wahrheit erfährt und dann erst recht Selbstmord begeht, sei hier nur am Rande vermerkt. Um die Welt zu retten, müssen eben Opfer gebracht werden. Bernard nimmt aus Dwaynes Zimmer die Spielzeugpistole und eine Flasche mit verschwindender Tinte mit. Dann geht es ins nächste Zimmer.

Hier trifft er Green Tentacle wieder, der sich vor Purple Tentacle versteckt hält. Green, der in Maniac Mansion noch an schweren Depressionen gelitten hatte, weil er unbedingt eine Rockband gründen wollte, hat mittlerweile schon mehrere Auftritte gehabt. Da in seiner Stereoanlage ein Demoband liegt, schaltet Bernard die Anlage an, um sich die Musik anzuhören. Green Tentacle hatte nicht gelogen. Das hervorstechendste Merkmal seiner Band war die Lautstärke. Kaum hat Bernard die Anlage angeschaltet, beginnt das Haus zu wackeln und in der Eingangshalle löst sich an der Decke klebende falsche Kotze, die wohl noch vom Vortag übrig ist, teilweise ab. Als Bernard dann die Lautsprecherbox umstößt, und der Schalldruck direkt auf den Boden wirkt, fällt die Kotze ganz herab, woraufhin Bernard die Anlage abschaltet. Bevor er geht, steckt er noch eine Videokassette ein, die nutzlos herumsteht.



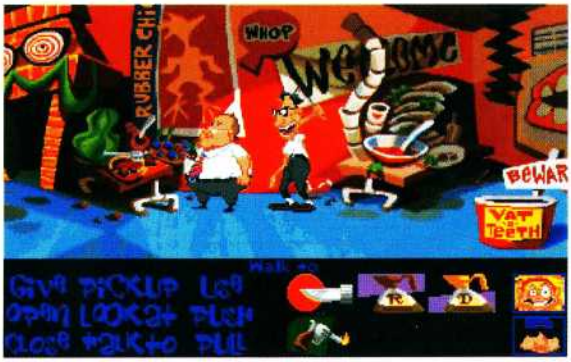
Im nächsten Stock trifft Bernard Weird Ed Edison, Dr. Freds Sohn wieder, den er noch gut aus seinen ersten Erlebnissen in der Mansion kennt. Ed leidet noch unter den traumatischen Nachwirkungen eines Ereignisses in der Vergangenheit, in dem sein Hamster eine Rolle gespielt hat. Als Therapie sammelt er nun Briefmarken, die sein ganzer Stolz sind. Bernard will sich nun einen kleinen Scherz mit Ed erlauben, und spritzt die verschwindende Tinte auf Eds Briefmarkenalbum. Leider versteht Ed in der Hinsicht überhaupt keinen Spaß, und Bernard findet sich im Flur vor Eds Zimmer wieder, mit Eds Briefmarkenalbum in seinem Gesicht. Dabei fällt eine unbenutzte Briefmarke des Pony Express heraus. Bernard geht nun zurück zu Ed und gibt ihm das Briefmarkenalbum wieder. Da die Tinte mittlerweile verschwunden ist, beruhigt dieser sich wieder. Bernard nutzt die Gelegenheit, und nimmt Eds Hamster mit, bevor er auf der anderen Seite des Flurs in Ednas Zimmer geht.

Ednas Zimmer ist mit hochmodernster Überwachungstechnologie ausgestattet, die es ihr erlaubt, jeden wichtigen Raum im Motel im Auge zu behalten, einschließlich der Flitterwochensuite. In diesem Raum steht auch die Statue von Ned (oder Jed), die sich jetzt schon seit zweihundert Jahren im Familienbesitz befindet. Da Edna nicht

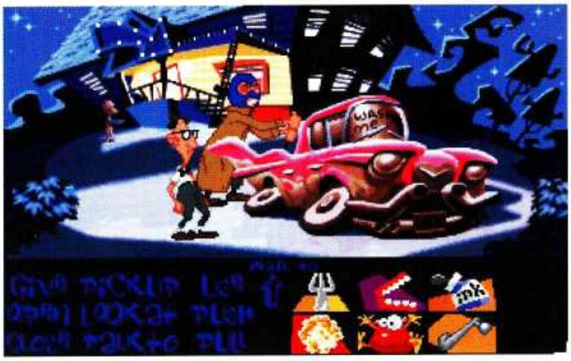


zulassen will, daß Bernard sich mit ihren Geräten befaßt, versetzt er ihr einfach einen Tritt, woraufhin Edna auf ihrem mit Rollen versehenen Stuhl zur Tür hinausrast. Doch zu früh gefreut. Edna hält sich am Arm von Jeds (oder Neds) Statue fest, und zieht sich zurück in den Raum. Bernard läßt daraufhin die Feindseligkeiten und unterhält sich erst einmal mit Edna. Dabei erfährt er, daß Dr. Fred vor einigen Jahren die Chance hatte, alle finanziellen Sorgen der Familie auf einen Schlag zu lösen. Er hätte lediglich den Vertrag für eine Gewinnbeteiligung am Spiel Maniac Mansion 1 unterschreiben müssen. Doch Doktor Fred hatte die Kombination für den Safe vergessen, in dem er den Vertrag eingeschlossen hatte. Nur wenn er schlafwandelte erinnerte er sich an die Kombination, doch da ihn der Anblick des Vertrages jedesmal entsetzte, hatte er sich seit mehreren Jahren durch Kaffee wachgehalten.

Bernard sieht sich weiter im Haus um. Draußen auf dem Dach ist ein Fahnenmast angebracht, an dem sich ein Kurbel befindet. Da diese lose ist, nimmt er sie mit. Durch den Kamin klettert er nun nach unten in die Halle, wo noch immer der Verkäufer steht, der Bernard mit der Zigarre genarrt hat. Doch jetzt ist die Zeit für die Abrechnung gekommen. In einem unbeobachteten Moment tauscht Bernard das pistolenförmige Feuerzeug gegen die Spielzeugpistole aus. Als der Verkäufer ihm nun eine Zigarre anzünden will, kommt statt der Flamme eine Fahne zum Vorschein. Der Scherzartikelhändler versteht jedoch scheinbar keinen Spaß und sagt Bernard, er solle verschwinden, was dieser auch tut.



Bernard entschließt sich dazu, sich draußen vor dem Haus umzusehen. Auf dem Weg dorthin nimmt er in der Eingangshalle die falsche Kotze mit, und geht dann hinaus



auf den Motelparkplatz. Dort ist ein Mann dem offensichtlich kalt ist, da er eine Strumpfmaske über seinen Kopf gezogen hat, damit beschäftigt, mit einem Brecheisen den Kofferraum seines Autos zu öffnen, da sich darin ein paar Ersatzschlüssel befinden. Der arme Mann hat nämlich seinen Erstschlüssel verloren. Freundlich wie Bernard nun einmal ist, gibt er dem Fremden die Schlüssel, die er im Motel gefunden hat, woraufhin er als Dank des Mannes dessen Brecheisen erhält. Bevor er nun ins Motel zurückgeht, wirft Bernard noch einen Blick auf die Windschutzscheibe des ausgesprochen dreckigen Fahrzeugs. „Wasch mich!", hat jemand in den Dreck geschrieben. Bernard findet diese Aufforderung jedoch vollkommen sinnlos. Seiner Erfahrung nach fängt es immer an zu regnen, wenn man sein Auto wäscht.

In der Eingangshalle des Motels benutzt Bernard nun das Brecheisen, um den am Boden klebenden Kaugummi zu lösen. Einmal kräftig durchgekaut, löst sich das darin festsitzende 10-Cent-Stück heraus. Von hier aus geht Bernard nun wieder ins erste Stockwerk. Mit dem Brecheisen schlägt er jetzt kräftig gegen den Süßigkeitenautomaten, woraufhin dieser Bernard mit einer großen Ladung 25-Cent-Stücke überschüttet, die er alle einsteckt. Anschließend verstaut er Eds Hamster in der Gefriertruhe, um ihn, wenn schon nicht für die Ewigkeit, dann doch zumindest für die nächsten 200 Jahre zu konservieren.

Danach geht es zurück in die Flitterwochensuite, wo noch immer der dicke Verkäufer auf seinem Bett liegt. Das Bett hat jedoch eine eingebaute Vibrationsautomatik, die sich durch einen Geldeinwurf in einen Automaten an der Wand aktivieren läßt. Nachdem Bernard seine beiden 10-Cent-Stücke eingeworfen hat, liegt der immer noch schlafende Händler auf dem Boden, und wo er vorher gelegen hat, liegt ein durchgeschwitzter Sweater, den Bernard sofort einsteckt. Von hier aus geht es dann direkt in den Waschraum im Erdgeschoß, wo er den Sweater in den Trockner steckt und alle 25-Cent-Stücke einwirft. Und da es eine Menge Geldstücke gewesen sind, wird der Trockner ziemlich lange laufen.

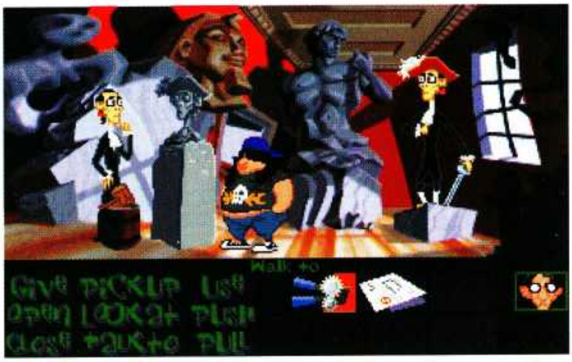
Da Bernards Ideen ersteinmal erschöpft sind, schickt er an Hoagie sein Physikbuch, das Flugblatt, die klappernden Zähne, das Schild, die Briefmarke, das Feuerzeug und die Zigarre.

Ausgestattet mit neuen Erkenntnissen und neuer Ausrüstung macht sich Hoagie erneut an die Arbeit. Vor dem Motel ist ihm schon längst eine ziemlich dreckige Kutsche aufgefallen. Mit der Bürste und dem Seifenwasser macht er sich sogleich an die Säuberung. Tatsächlich bewahrheitet sich Bernards Erfahrung, daß es anfängt zu regnen, wenn man seinen Wagen wäscht. Ein Gewitter zieht auf und liefert Benjamin Franklin endlich, worauf er die ganze Zeit gewartet hat. Doch weder Benjamin noch sein Drache erweisen sich als wetterfest und Mr. Franklin verschwindet sofort im Motel, um dort nach einer Lösung seines Problems zu suchen.

Hoagie folgt ihm und geht noch einmal zu den Gründervätern in der großen Halle. Diese haben noch immer keine neuen Ideen gehabt, was sie in die Verfassung aufnehmen sollen. Hoagie entschließt sich deshalb ein bißchen nachzuhelfen und wirft das Flugblatt in die Box, die extra für Vorschläge aufgestellt worden ist. Als George Washington daraufhin den Vorschlag vorliest, daß alle Amerikaner einen Staubsauger in ihrem Keller haben sollen, wird er sofort in die Verfassung aufgenommen, obwohl Hancock sich darüber wundert, daß niemand weiß, was ein Staubsauger ist. Wo Hoagie schon mal da ist, bietet er Washington, der genüßlich seine Zigarre geraucht hat, die etwas andere Zigarre an und versorgt ihn auch gleich mit Feuer. Die folgende Explosion sprengt Washingtons künstliche Zähne in alle Himmelsrichtungen, woraufhin Hoagie ihm sofort Ersatz in Form der klappernden Zähne anbietet. Als George nun das neue Gebiß in seinen Mund steckt, glauben Hancock und Jefferson, daß Washingtons Zähne vor Kälte klappern, woraufhin sie ein Feuer machen. Der bis dahin frierende Hancock wirft daraufhin seine Decke weg, in der er sich gehüllt hat und Hoagie nimmt sie an sich.

Danach geht er zurück ins Labor zu Red, dem er das Schild seines Nachfahren Fred gibt. Red glaubt natürlich, daß er das Schild selbst geschrieben hat, und stellt Hoagie als Laborgehilfen ein, woraufhin dieser den Laborkittel, der wohl eher ein Regenmantel ist, an sich nimmt. Mit dem Mantel eilt er rauf in den ersten Stock in das Zimmer von Benjamin Franklin, der aus dem Material des Mantels einen wetterfesten Drachen baut, und anschließend zusammen mit Hoagie ein neues Experiment startet. Planmäßig schägt ein Blitz in den Drachen ein, woraufhin dieser auf Bens Kopf fällt und dieser das Bewußtsein verliert. Hoagie bricht daraufhin das Experiment ab und geht wieder ins Motel zurück.

Im zweiten Stock des Hotels führt Hoagie noch mal eine Unterhaltung mit dem Pferd und bewundert dabei dessen makellose Zähne. Kein Wunder, trägt das Pferd doch ein künstliches Gebiß. Hoagie beginnt nun aus Bernards Physikbuch vorzulesen, das auf alle Leute außer Bernard eine einschläfernde Wirkung hat. Prompt wird das Pferd müde, nimmt sein Gebiß heraus, und legt sich schlafen. Hoagie kann der Versuchung einfach nicht widerstehen, und läßt die Zähne mitgehen. Danach geht es erneut zu Jed und Ned. Als er gerade nicht beobachtet wird, tauscht Hoagie den Hammer für Rechtshänder gegen den Hammer für Linkshänder aus. Als Jed (oder Ned) sich wieder an die Arbeit macht, führt das für ihn ungeeignete Werkzeug dazu, daß er die in Arbeit befindliche Statue zerstört. Ned und Jed tauschen daraufhin ihre Positionen und Jed (oder Ned) kreiert jetzt eine Statue von Ned (oder Jed). Als Folge davon verändert sich auch die in der Gegenwart in Ednas Zimmer stehende Statue.



Nachdem er ein Künstlerego wohl für immer zerstört hat, begibt Hoagie sich nach draußen aufs Dach. Hier legt er die Decke über den Kamin, woraufhin es einen Rauchstau gibt. Hancock, Washington und Jefferson glauben daraufhin, daß ein Feuer ausgebrochen ist, und fliehen aus dem Zimmer. Hoagie nutzt nun ihre Abwesenheit und stiehlt die goldene Schreibfeder vom Schreibtisch und gibt sie Red Edison, dem jetzt nur noch Essig für die Herstellung der Batterie fehlt. Da Hoagie und Bernard nun vorerst mit ihrem Latein am Ende sind, ist es Zeit für Laverne in Aktion zu treten.

Laverne findet sich nach ihrer Befreiung von dem Baum in einer Zelle wieder, wo sie zusammen mit den Nachfahren von Fred Edison gefangengehalten wird. Eine Tentakelwache paßt auf, daß niemand das Kraftfeld deaktiviert, das die Gefangenen in der Zelle festhält. Die einzige Möglichkeit die Laverne sieht, um aus der Zelle zu entkommen, ist ein Gespräch mit der Wache. Sie simuliert deshalb, daß sie krank sei, und wird daraufhin sofort zum Doktor geschleppt, der jedoch keine Beschwerden diagnostizieren kann. Laverne hat jedoch Glück und der Arzt läßt sie alleine. An einer Wand des Behandlungszimmers hängt ein Übersichtsplan über den inneren Aufbau der Tentakel, den Laverne einsteckt, dann macht sie sich aus dem Staub. Leider läuft jedoch ein Wächter herum, dessen Aufgabe es ist, entflohene Menschen einzufangen, und so findet sich Laverne blitzschnell in ihrer Zelle wieder. So schnell will sie jedoch nicht aufgeben. Den Gang zum Badezimmer, so denkt sie sich, können ihr die Tentakel wohl kaum verbieten. Leider haben die neuen Beherrscher der Erde eine andere Vorstellung von menschlicher Hygiene als Laverne und das „Badezimmer" zu dem sie geführt wird, ist nichts anderes als die Wiese vor dem ehemaligen Motel der

Edisons. Von hier aus kann Laverne jedoch ihr Chron-O-John erreichen. Sie schickt ihr Skalpell an Bernard und die Tentakelpläne an Hoagie, und wartet darauf, daß sie von den beiden Hilfe erhält.

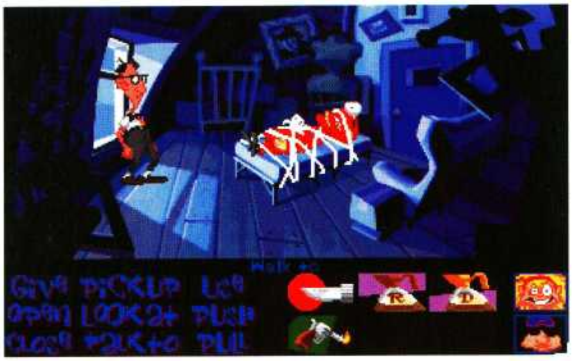
Bernard benutzt nun das Skalpell dazu, einen schon lange überfälligen Racheakt zu begehen. Oozo, der Clown, eine Gummipuppe mit eingebautem Lachsack, hatte ihn schon als Kind gequält und bis in seine Alpträume verfolgt. Mit dem Skalpell sticht er den Gummiclown kurzerhand nieder, woraufhin lediglich ein Lachsack und die leere Gummihülle übrig bleiben. Den Lachsack nimmt Bernard an sich und eilt anschließend in Dr. Freds Labor.

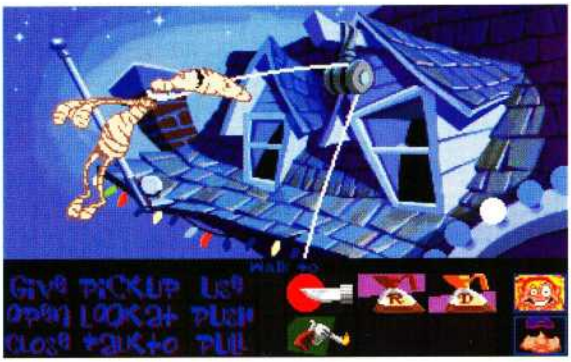
Mit dem Chron-O-John schickt Bernard nun das Booboo-B-Gone, die Gabel, die Kurbel, die falsche Kotze und den Lachsack an Laverne. Danach geht er zu Dr. Fred und gießt diesem etwas Kaffee in seine Tasse. Bernard wählt jedoch geschickterweise den entkoffeeinierten Kaffee, was Dr. Fred aber nicht bemerkt. Da diesem Kaffee natürlich die aufputschende Wirkung fehlt, schläft der Doktor sofort ein und beginnt schlafzuwandeln. In diesem Zustand öffnet er immer wieder seinen Safe, erblickt den nicht unterschriebenen Vertrag, der ihn reich machen könnte, und schlägt dann von purem Entsetzen gepackt die Safetür wieder zu. Das alles geschieht mit einer solchen Geschwindigkeit, daß Bernard weder den Vertrag herausnehmen, noch die von Dr. Fred eingestellte Kombination lesen kann.

Bernard eilt nun in Ednas Zimmer. Auf einem der Überwachungsmonitore ist Dr. Fred deutlich bei seiner Tätigkeit zu erkennen. Edna verhindert jedoch alle Versuche den Doktor zu beobachten, woraufhin Bernard endgültig die Geduld verliert. Für die Rettung der Welt muß jeder Opfer bringen, auch Dr. Freds Frau. Erneut versetzt er Ednas Stuhl einen kräftigen Tritt, woraufhin diese zur Tür hinausschießt. Hoagies Eingriff in der Vergangenheit hat aber dazu geführt, das Neds (oder Jeds) Statue nun spiegelverkehrt ist, und Edna sich nicht mehr am Arm der Statue festhalten kann. Bernard kann sich jetzt ungestört mit den Überwachungsgeräten befassen. Zuerst einmal legt er seine Videokassette in den Recorder ein, und nimmt Dr. Fred dabei auf, wie dieser den Safe öffnet. Kaum hat der Doktor den Safe wieder geschlossen, als plötzlich zwei Beamte der IRS, der amerikanischen Steuerbehörde, erscheinen, und Dr. Fred wegen Unregelmäßigkeiten in seiner Buchführung verhaften. Bernard spult daraufhin den Videorecorder zurück, stellt die langsamere Bandlaufgeschwindigkeit ein und sieht sich die Aufnahme an. Durch die verlangsamte Wiedergabe kann er nun die Kombination deutlich ausmachen.

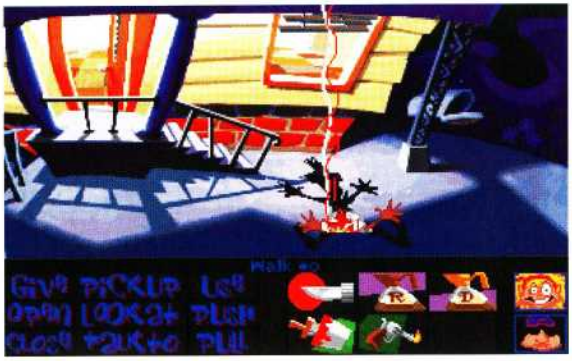
Mit seinem neuen Wissen eilt er hinab ins Büro und öffnet den Safe. Zum Vorschein kommt der begehrte Vertrag, dessen Abgabe Dr. Fred leider versäumt hat. Hinzu kommt, daß er nicht unterschrieben ist. Dr. Freds Unterschrift ist das erste was

Bernard sich holen muß. Ein Gang auf den Dachboden zeigt ihm, daß die IRS den Doktor hier gefangen hält, und niemandem zu ihm läßt. Bernard muß einen Befreiungsplan entwickeln.

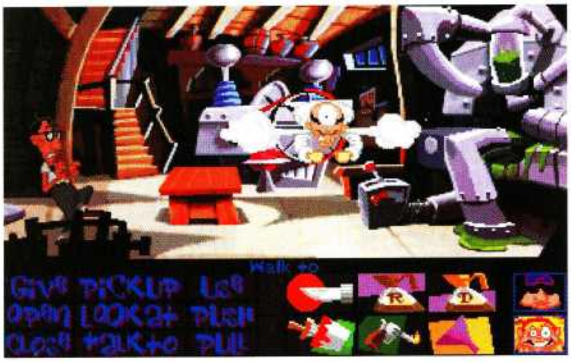




Zuerst einmal klettert er durch den Kamin aufs Dach und kann von dort durch ein Fenster zu Fred gelangen. Dieser ist von den IRS-Beamten sorgfältig mit rotem Klebeband eingewickelt und zusätzlich mit einem Seil verschnürt worden. Erschwerend kommt hinzu, daß die IRS-Leute durch einen Beobachtungsschlitz in der Tür das Verschwinden des Doktors sofort bemerken würden. Dann jedoch hat Bernard eine Idee. Zunächst einmal befreit er den Doktor von dem Seil und geht damit wieder hinaus aufs Dach. Das Seil legt er jetzt durch die am Giebel angebrachte Winde und geht dann durch den Kamin nach unten. Das Seilende hängt jetzt direkt vor dem Motel herab, genau an der Stelle, wo die Edisons Ted, ihre Mumie, aufbewahren. Bernard befestigt das Seil an der Mumie und geht wieder hinauf aufs Dach, wo er am anderen Seilende zieht. Dies hat zwei direkte Folgen: Erstens verliert Bernard sein Gleichgewicht und stürzt in die Tiefe, und zweitens wird Ted mit gewaltigem Schwung hinauf aufs Dach und von dort gleich weiter in die Dachbodenkammer befördert. Bernard geht also erneut den weiten Weg nach oben, wo Ted jetzt direkt neben Dr. Fred liegt. Tatsächlich sehen die beiden sich bereits sehr ähnlich, lediglich die Farbe stimmt noch nicht. Dem kann jedoch abgeholfen werden. Mit der roten Farbe wird Ted der letzte Feinschliff verpaßt und dann tauscht Bernard ihn gegen Dr. Fred aus. Der dabei entstehende Lärm alarmiert zwar die IRS-Beamten, die halten jedoch den jetzt roten Ted für Dr. Fred. Teil eins des Plans ist gelungen, jetzt muß Bernard nur noch den Doktor hier herauskriegen. Dazu

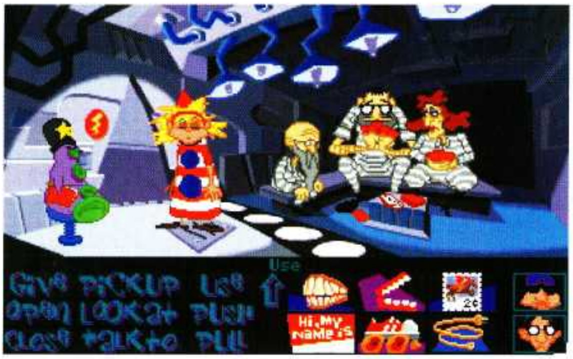


bindet er das Seilende an den Doc und klettert dann nach draußen, wo er erneut an dem Seil zieht. Die Folgen: Bernard stürzt erneut in die Tiefe, Dr. Fred stürzt hinterher. Bernard bringt den ohnmächtigen Doktor daraufhin in dessen Labor. Hier steckt er ihm den Trichter in den Mund und füllt ihn mit Kaffee ab, und zwar mit dem echten Kaffee, woraufhin der Doc auch sofort erwacht. Jetzt braucht Bernard nur noch dessen Unterschrift, doch Fred will nichts unterschreiben, was er nicht vorher gelesen hat, und Zeit den Vertrag zu lesen, hat er auch nicht. Bernard muß deshalb zu einem Trick greifen. Zuerst sagt er zu Dr. Fred, daß er dessen Hilfe im Kampf gegen Purple Tentacle nicht braucht und legt ihm anschließend eine Petition zur Unterschrift vor, die verhindern soll, das jemals ein Tentakel Präsident werden kann. Dr. Fred ist von diesem Plan begeistert und unterschreibt sofort. Bernard hält ihm natürlich den Vertrag hin und schickt anschließend das jetzt unterschriebene Dokument an Hoagie, der ja der einzige ist, der den Vertrag rechtzeitig abschicken kann.



Hoagie frankiert den Vertrag zunächst einmal mit der Briefmarke für den Pony Express und geht dann vors Haus, wo der Briefkasten steht. Kaum hat er den Vertrag eingeworfen, als auch schon der Pony Express vorbeifegt und ihn abholt. Jetzt ist es aber wirklich an der Zeit, etwas für Laverne zu tun. Hoagie geht deshalb in den ersten Stock des Motels und stattet dort Betsy Ross einen Besuch ab. Betsy soll im Auftrag der Staatsgründer die erste Nationalflagge der USA nähen. Bernard legt die Tentakelpläne einfach über die Entwürfe der Flagge, woraufhin sich vierhundert Jahre später das „Stars and Stripes"-Banner in einen tentakelförmigen Sack verwandelt. Diese „Flagge" wird die ideale Tarnung für Laverne abgeben, sie muß nur noch hinkommen. Hoagie schickt jetzt noch die Nudeln, die Spielzeugmaus, das

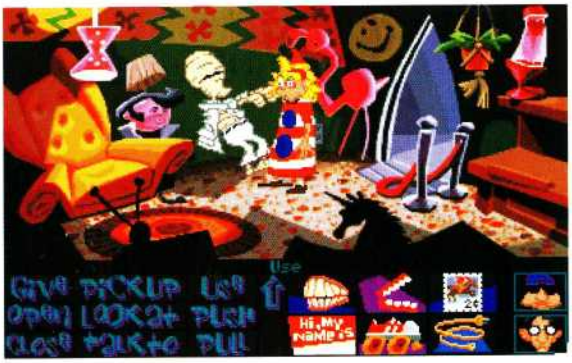
Pferdegebiß und seinen Dosenöffner an Laverne, die sich jetzt endlich daran machen kann, Strom für ihr Chron-O-John aufzutreiben.



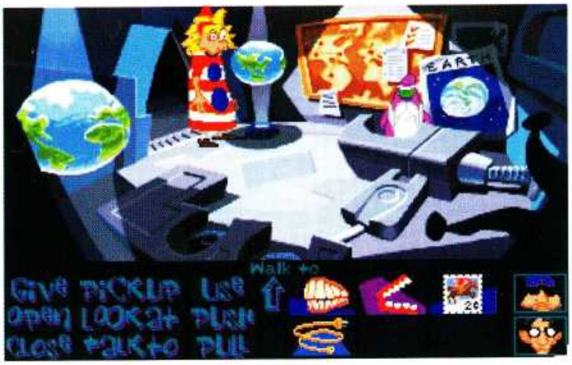
Zunächst einmal bleibt Laverne nichts anderes übrig, als sich von der Wache ins Gefängnis zurückführen zu lassen. Hier simuliert sie dann erneute Übelkeit und wird daraufhin ins Behandlungszimmer gebracht. Der Tentakeldoktor ist glücklicherweise noch nicht zurückgekommen, so daß Laverne sich unbemerkt aus dem Staub machen kann. Unbemerkt gelingt es ihr, bis zu dem Kamin zu kommen und durch diesen auf das Dach zu klettern. Hier braucht sie jetzt nur noch die Kurbel am Fahnenmast anzubringen und sich die Tentakelfahne herunterzuholen. Diese gibt nämlich ein prima Kostüm für sie ab, so daß sie sich jetzt unbemerkt zwischen den Tentakeln bewegen kann. Durch den Kamin gelangt sie zurück in das Haus. Direkt neben dem Kamin spricht sie ein Tentakel an, um ihre Verkleidung zu testen. Das Tentakel fällt auch prompt darauf herein und erzählt ihr etwas von einem Schönheitswettbewerb, in den die Tentakel ihre Menschen schicken. Falls sie mitmachen wolle, so brauche sie einen Menschen und müsse an ihm ein Namensschild anheften, daß sie von dem Tentakel erhält. Jetzt kann Laverne sich daran machen, das Gebäude zu erforschen. In der Eingangshalle steht immer noch die große Standuhr, durch die man in Dr. Freds Labor gelangt. Eine Wache hat jedoch den Auftrag, dafür zu sorgen, daß niemand die Standuhr berührt. Wenn Laverne also in das Labor will, muß sie einen Weg finden, die Wache abzulenken. Da die Wache die Aufgabe hat, entflohene Menschen einzufangen, muß Laverne irgendwie dafür sorgen, daß die Edisons ausbrechen. Da diese jedoch bewacht werden, muß zuerst die Wache vor deren Zelle abgelenkt werden. Ein Gespräch mit der Wache zeigt Laverne, daß diese sehr gerne einmal in den „Club Tentacle" gehen würde. Da der Eintritt in den Club der erste Preis beim Schönheitswettbewerb ist, muß Laverne einen Menschen finden, der für sie nicht nur teilnehmen, sondern auch gewinnen wird.

Laverne begibt sich nun in den ersten Stock, wo im Flur immer noch die alte Eisbox steht. Als sie diese öffnet, findet sie nicht nur zweihundert Jahre altes Eis, sondern darin gut konserviert, den zweihundert Jahre alten Hamster von Weird Ed Edison.

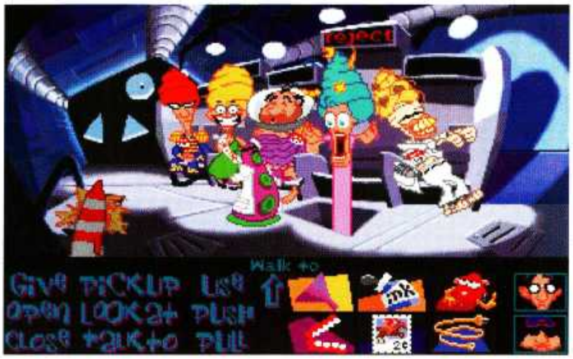
Laverne nimmt das fest eingefrorene Tier mit sich und betritt dann das Zimmer mit der Aufschrift W. Dieser Raum erinnert wohl an die Verfassunggebende Versammlung, die hier vor vierhundert Jahren getagt hat. An einer Stelle steht sogar die alte Zeitkapsel, die Jefferson vor vierhundert Jahren vergraben hat. Als Laverne die Kapsel mit dem Dosenöffner öffnet, findet sie darin die Weinflasche, die Hoagie Jefferson gegeben hat. Der Wein ist jedoch im Laufe der langen Zeit zu Essig geworden. Da Hoagie jedoch Essig für die Batterie braucht, nimmt Laverne die Flasche mit.



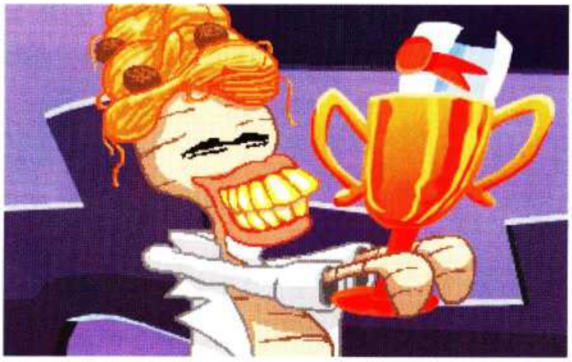
Weiter geht es in das nächste Zimmer. In diesem Raum wird allerhand Schnickschnack aufbewahrt, unter anderem auch die alte Mumie Ted. Wichtiger ist jedoch eine Verlängerungschnur, die Laverne sicher brauchen wird, um an Strom für ihr Chron-O-John zu kommen. Da Ted das menschenähnlichste ist, was Laverne finden kann, entschließt sie sich, die Mumie für sich am Schönheitswettbewerb teilnehmen zu lassen. Sie bringt deshalb ihr Namensschild an Ted an und muß jetzt nur noch eine Möglichkeit finden, ihn nach unten in die Halle zu bringen. Die in dem Raum stehenden Rollschuhe kommen ihr da gerade recht. Sie befestigt die Rollerskates an Teds Füßen und verpaßt ihm einen kräftigen Stoß. Ted rollt daraufhin in die Halle hinab und der Wettbewerb kann beginnen.



Bevor Laverne auf den Dachboden geht, wo der Wettbewerb ausgetragen wird, betritt sie noch das Zimmer mit dem Buchstaben F. Hier wohnt kein geringerer als Purple Tentacle persönlich. Er bereitet gerade seinen Plan zur endgültigen Vernichtung der Menschheit vor. Mit Hilfe eines Schrumpfstrahlers will er die Menschen einfach so von der Erde verschwinden lassen. Laverne sieht zu, daß sie auf den Dachboden kommt.



Alles ist bereit, damit der Wettbewerb starten kann. Beurteilt werden die Kategorien bestes Lächeln, bestes Lachen und beste Frisur. Die härteste Konkurrenz für Ted ist ohne Frage Harold, der bisher den Wettbewerb noch nie verloren hat. Das soll sich nun ändern. Zunächst einmal muß Ted für den Wettbewerb vorbereitet werden. Als Haarersatz benutzt Laverne die Spaghetti. Die unordentliche Frisur wird mit Hilfe der Gabel in eine beeindruckende Kreation verwandelt. Punkt Nummer Zwei ist Ted Lächeln. Da es sich ohne Zähne und ohne Mund nur sehr schwer lächeln läßt, verpaßt Laverne ihm das Pferdegebiß, woraufhin ein gewaltiges Grinsen Teds Gesicht überzieht. Bleibt nur noch das Lachen übrig. Laverne steckt kurzerhand den Lachsack in Teds Tasche und hofft, daß keiner von den Tentakeln bemerken wird, daß Teds Lachen nicht echt ist. Obwohl Ted recht gut aussieht, hat er gegen Harold noch keine Chance. Darum muß dieser zuerst einmal aus dem Wettbewerb entfernt werden. Da kranke Menschen nicht teilnehmen dürfen, legt Laverne die falsche Kotze vor Harolds Füße, woraufhin dieser vom Wettbewerb ausgeschlossen wird. Nun gibt es nichts mehr, was Teds Sieg noch aufhalten kann. Laverne fordert die Punktrichter dazu auf, in allen drei Kategorien ihre Wertung abzugeben. Jedesmal fällt die Wahl einstimmig auf Ted, der damit zum Sieger des Tages wird, woraufhin Laverne nicht nur einen Pokal überreicht bekommt, sondern auch eine Einladung für zwei in den „Club Tentacle".

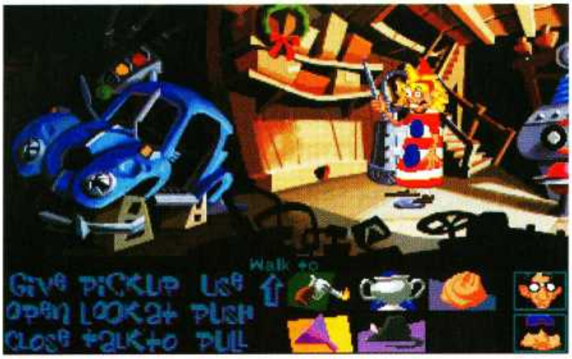


Laverne geht nun zu den Edisons in die Zelle und gibt dort der Wache die Einladung. Dieser kann es gar nicht abwarten zu seiner Frau zu eilen, und läßt die Gefangenen unbeaufsichtigt. Laverne deaktiviert daraufhin das Kraftfeld und gibt den Edisons ihre Freiheit wieder. Doch leider hat Laverne sich zu früh gefreut. Die Edisons haben nicht das geringste Interesse daran zu fliehen. Ihr Leben in der Zelle scheint ihnen vielmehr ganz gut zu gefallen. Draußen in der Wildnis gebe es nämlich sowieso nur wilde Tiere und auch Stinktiere, die die Edison ziemlich hassen. Für Laverne reichen diese Informationen aus, damit sie herausbekommt, was sie zu tun hat.

Draußen vor dem Haus reibt eine schwarze Katze schon die ganze Zeit ihren Rücken an einem Zaun. Da Laverne in mehr als einem Zeichentrickfilm gesehen hat, wie aus einer schwarzen Katze mit einem einzigen Strich weißer Farbe ein Stinktier wurde, tröpfelt sie etwas Booboo-B-Gone auf den Zaun. Als sich die Katze jetzt erneut daran reibt, bildet sich ein weißer Strich auf ihrem Rücken. Entsetzt von ihrem eigenen Aussehen flieht sie auf das Vordach des Gebäudes, von wo sie von Laverne mit der Spielzeugmaus heruntergelockt wird.

Als nächstes geht Laverne zu ihrem Chron-O-John. Durch ein Kellerfenster kann sie Dr. Freds altes Labor sehen. Dies ist bestimmt der einzige Ort, wo sie Strom bekommen kann. Deshalb steckt sie ein Ende des Verlängerungskabels durch das Fenster und schließt das andere Ende am Chron-O-John an. Jetzt geht es zurück in die Zelle, wo Laverne die Katze freiläßt. Als die Edisons das vermeintliche Stinktier erblicken, machen sie sich schnell wie der Blitz aus dem Staub, und die Wache läuft ihnen sogleich hinterher. Laverne kann jetzt ungestört ins Labor gelangen. Die einzige Stromquelle, die sie hier vorfindet, ist der alte Hamstergenerator, an dem sie auch sofort das Ende der Verlängerungsschnur anschließt. Jetzt muß sie nur noch den Hamster „betriebsbereit" machen.

In der Küche des Gebäudes steht immer noch eine Mikrowelle. In dieser befreit Laverne den Hamster vom Eis, woraufhin dieser ins Leben zurückkehrt. Er ist jedoch noch immer ziemlich naß und durchgeschwitzt. Laverne geht daraufhin in den Waschraum, wo immer noch der Trockner läuft, den Bernard vor zweihundert Jahren angestellt hat. Gerade als sie den Raum betritt, ist die letzte Münze verbraucht. Der Sweater aus der Vergangenheit ist durch den zweihundert Jahre dauernden Trocknungsprozeß so stark eingelaufen, daß er dem Hamster ideal paßt. Mit dem jetzt trockenen und warmen Hamster geht Laverne ins Labor zurück.



Der erste Versuch, den Generator zum Laufen zu bringen, geht leider in die Hose. Der Hamster nimmt Reißaus und versteckt sich in einem Mauseloch. Es erweist sich jetzt als ausgesprochen nützlich, daß Hoagie dafür gesorgt hat, daß jeder Amerikaner dazu verpflichtet ist, einen Staubsauger in seinem Keller zu haben. Mit dem Staubsauger holt Laverne den Hamster gewaltsam aus dem Loch heraus. Als sie den Hamster jetzt erneut in den Generator setzt, läuft dieser sofort los, und erzeugt den fürs Chron-O-John erforderlichen Strom. Laverne schickt daraufhin den Essig an Hoagie und kann jetzt nur noch warten.

Hoagie eilt mit dem Essig, den er von Laverne bekommen hat, sofort zu Red Edison ins Labor. Red hat jetzt keine Probleme mehr, die Batterie fertigzustellen. Reds Hoffnungen, durch diese Erfindung schon bald berühmt zu werden, werden jedoch von Hoagie schnell zunichte gemacht, da dieser die Batterie nach einem kurzen Ablenkungsmanöver stiehlt und damit zu Ben Franklin eilt. Dieser hat nur darauf gewartet, daß ihm jemand erneut bei seinem Experiment hilft. Hoagie verstaut die Batterie in einer Tasche am Drachen und wirft diesen auf Franklins Kommando in die Luft. Als jetzt ein Blitz in den Drachen einschlägt, wird die Batterie mit elektrischer Energie aufgeladen. Ben beendet nach diesem Erfolg sein Experiment und Hoagie schließt die Batterie am Chron-O-John an. Jetzt braucht Bernard nur noch den Diamanten für die Zeitmaschine zu besorgen.

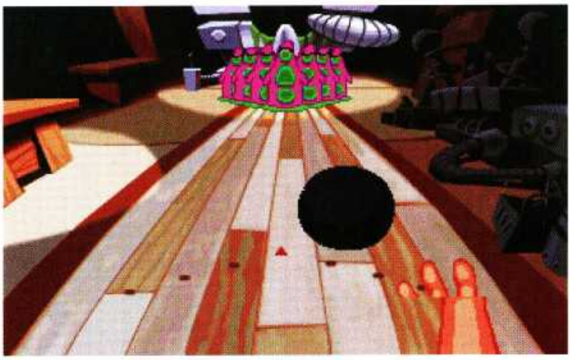
Ein Blick in Dr. Freds Sparbuch zeigt Bernard, daß Hoagie in der Vergangenheit Erfolg gehabt hat. Alles was er jetzt noch zu tun hat, ist aus Dr. Freds Büro erneut den Teleshop-Versand anzurufen. Mit dem jetzt gedeckten Konto kann er seine

Bestellung bezahlen, die sofort von einem Blitzservice geliefert wird. Dr. Fred kann somit die Zeitmaschine reparieren und Hoagie und Laverne aus der Vergangenheit und der Zukunft zurückholen.

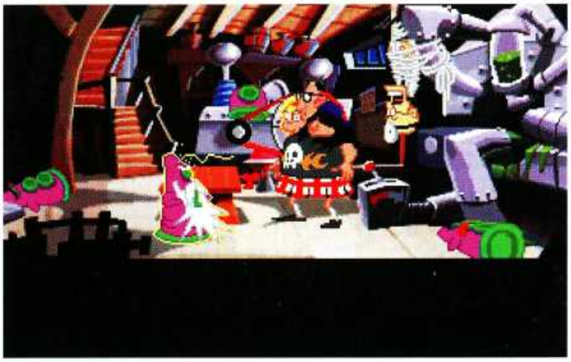
Kaum sind die beiden wieder in der Gegenwart, als Dr. Fred Bernard, Hoagie und Laverne schon wieder auf die Reise schicken will, um den eigentlichen Plan, das Abschalten der Sludge-O-Matic am Vortag, durchzuführen. Während die drei noch mit Dr. Fred über die unerwarteten Schwierigkeiten des ersten Versuchs streiten, taucht plötzlich Purple Tentacle auf. Er besteigt eines der Chron-O-Johns, um am Vortag auf die drei zu warten. Bevor irgend jemand etwas tun kann, ist er auch schon verschwunden. Dann erscheint plötzlich Green Tentacle auf der Bildfläche und benutzt das zweite Chron-O-John, um Purple Tentacle zu verfolgen und ihn aufzuhalten. Ohne groß zu überlegen, schwingen sich Bernard, Hoagie und Laverne in die verbliebene Kapsel und nehmen die Verfolgung auf. Dabei sind sie so schnell, daß sie Dr. Freds Warnung nicht mehr mitbekommen, daß niemals mehrere Menschen gleichzeitig ein Chron-O-John benutzen dürfen.

Als Bernard, Hoagie und Laverne am Vortag erscheinen, machen sie zwei wichtige Entdeckungen. Erstens ist Purple Tentacle bereits eingetroffen und hat Green Tentacle überwältigt und gefesselt, und zweitens sind die drei zu einem einzigen Lebewesen verschmolzen, das nun mit zwei Armen, zwei Beinen, aber drei Köpfen herumläuft. Noch bevor die drei sich von ihrem Schreck erholt haben und sich um Green Tentacle kümmern können, taucht Purple Tentacle wieder auf, entschlossen, sie an der Ausführung ihres Plans zu hindern. Doch er ist nicht alleine. Mit Hilfe des Chron-O-Johns hat er tausende von Tentakeln aus der Zukunft geholt, und bereitet sich darauf vor, die Erde zu erobern. Zehn Tentakel schickt er in den Keller des Hauses, wo sie die Sludge-O-Matic bewachen sollen. Als seien das nicht schon genug Schwierigkeiten, taucht auch noch der zweihundert Jahre ältere Purple Tentacle auf, um seinen Schrumpfstrahler auszuprobieren. Ein gezielter Schuß auf BernardHoagieLaverne läßt sie auf Mausgröße schrumpfen. Ihnen bleibt nur noch die Flucht ins Motel.

Die drei (oder das eine, es kommt auf den Standpunkt an) fliehen in den ersten Stock, wo sie sich in der Flitterwochensuite verstecken. Es zeigt sich zu ihrem Glück, daß die Wirkung des Strahlers auf kurze Zeit begrenzt ist. Doch jetzt müssen sie einen Weg finden, an den Tentakeln im Keller vorbei zu kommen. Als sie auf den Flur hinaus gehen, wartet dort bereits die alte Version von Purple Tentakle. Sie versuchen sich an ihm vorbei in Zimmer 101 zu schleichen, doch ein erneuter Schuß läßt sie wieder schrumpfen. Doch jetzt ist ihre Größe von Vorteil. BernardHoagieLaverne können durch das Mauseloch in der Wand ins Nebenzimmer gehen, wo Green Tentakle wohnt. Nachdem sie ihre alte Größe wiederhaben, nehmen sie die Bowlingkugel vom Tisch und gehen hinaus auf den Flur. Purple Tentacle ist mittlerweile verschwunden, und so machen die drei sich auf den Weg in den Keller.

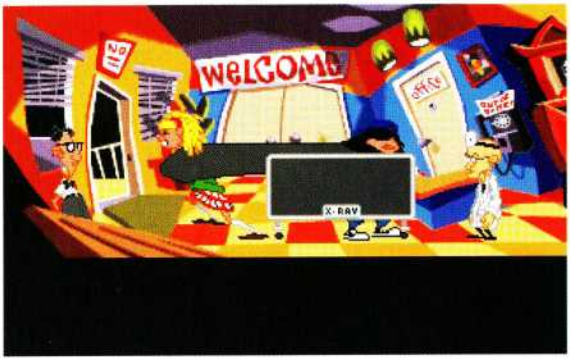


Die zehn Tentakel stehen in ordentlicher Dreiecksformation vor der Sludge-O-Matic, über ihnen hängt kopfüber der gefesselte Dr. Fred. Da sich die Tentakel nicht dazu überreden lassen, den Weg frei zu machen, müssen BernardHoagieLaverne einen anderen Weg finden. Nichts leichter als das. Die Aufstellung der Tentakel erinnert frappierend an die Aufstellung von Kegeln auf der Bowlingbahn. Zielen, werfen und...STRIKE! Ein perfekter Wurf, der alle zehn Kegel, Verzeihung, alle zehn Tentakel abräumt. Ohne Schwierigkeiten können sie die Sludge-O-Matic abschalten. Die drei wägen sich schon am Ziel, als erneut Purple Tentacle auftaucht. Ein weiterer Schuß läßt sie einmal mehr schrumpfen und Purple Tentacle kann die Maschine ungestört wieder anschalten. Jetzt hilft nur noch Diplomatie. Ein Gespräch mit Purple Tentacle zeigt, daß sein Haß auf die Menschen eigentlich eher Haß auf Dr. Fred ist. Als BernardHoagieLaverne dann auch noch bemerken, daß Purple Tentacle mit seinem



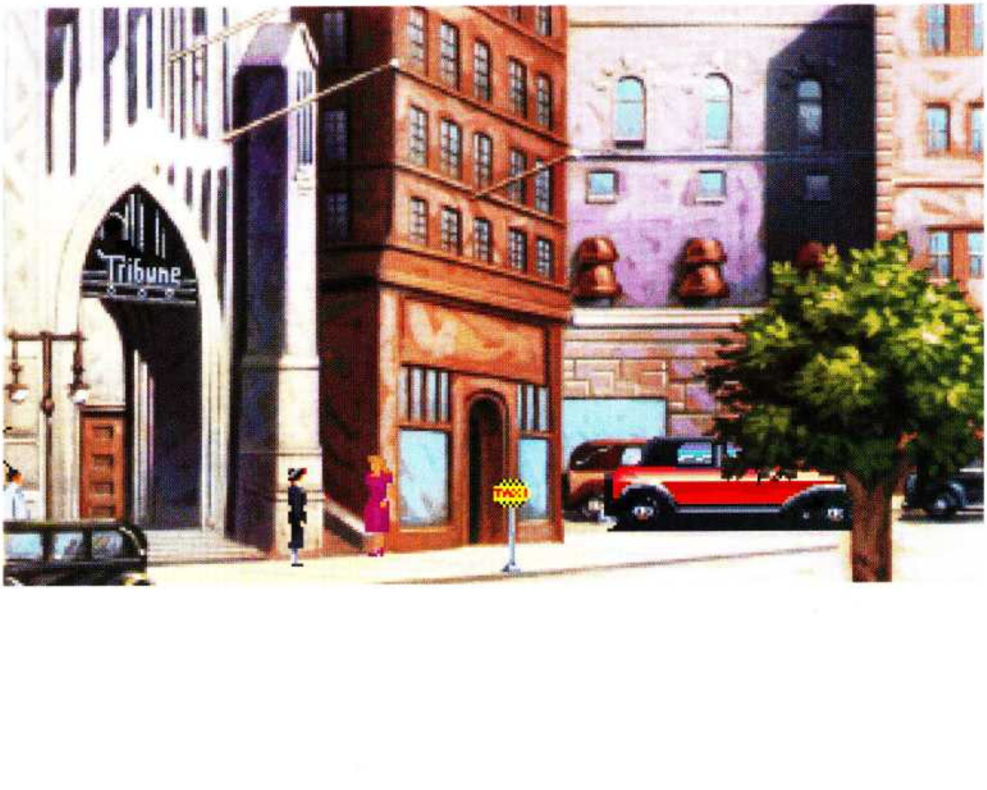
Schrumpfstrahler immer gezielt auf die Stirn schießt, bitten sie darum, das doch der nächste Schuß Dr. Fred trifft. Tatsächlich fällt das Tentakel auf den Trick herein. Der Schuß sitzt genau und prallt von dem Spiegel ab, den Dr. Fred auf seiner Stirn trägt. Alles was noch zu tun bleibt, ist das winzige Tentakel in einem Brief nach Sibirien zu verschicken, die Sludge-O-Matic abzuschalten und Dr. Fred zu befreien.

Die Gefahr für die Welt ist gebannt, doch das Problem, das Bernard, Hoagie und Laverne noch haben, bleibt bestehen. Da Dr. Fred der einzige ist, der den dreien helfen kann, bitten sie ihn um Hilfe. Ein kurzer Blick durch den Röntgenschirm bestätigt den Verdacht des Doktors. Die Drei sind keineswegs die seltsame Monstrosität, die sie glauben zu sein, sondern lediglich drei Menschen in der Kleidung einer Person! Damit ist auch dieses Problem gelöst und die Erde hat ihren Frieden wieder (von diversen Kriegsschauplätzen überall auf der Welt einmal abgesehen). Aber es bleibt abzuwarten, ob sich nicht doch eines Tages irgendwo wieder ein Tentakel regen wird, und unser Heldentrio dann erneut zur Hilfe gerufen wird, um die Welt zu retten.



Laura Bow II – Der Dolch des Amon Ra

Katrin Falke und Jörg Kalfhues


Tribune
TAXI

Die Hauptdarstellerin aus „Der Dolch des Amon Ra", die junge Studentin Laura Bow aus New Orleans, hat ihren kriminalistischen Spürsinn schon einmal unter Beweis gestellt; und zwar in dem Grafikadventure „The Colonel's Bequest". Das ältere Spiel mit der Heldin spielt in New Orleans im Jahre 1925. Laura wird von einer Freundin eingeladen, das Wochenende bei deren Onkel Colonel Henri Dijon zu verbringen. Gleich zu Beginn dieses Familientreffens verkündet der Colonel, er habe in seinem Testament verfügt, daß bei seinem Tode sein Erbe zu gleichen Teilen unter den anwesenden Verwandten aufgeteilt wird. Sollte einer dieser Erben vor ihm aus dem Leben scheiden, so bekämen die restlichen Verwandten entsprechend mehr.

Mit dieser Mitteilung beginnt ein Wochenende voller Grauen und Gefahr; in der Dunkelheit der Nacht finden viele der erbberechtigten Verwandten einen unfreiwilligen Tod.

Lauras Neugierde ist geweckt, und sie belauscht Gespräche, stellt Fragen und sammelt Indizien, um Geheimnisse und Intrigen zu durchschauen und letztendlich den Mörder zu überführen. Ob ihr dies gelingen wird, liegt ganz bei Ihnen!

Einleitung

New York im Jahre 1926. An den Docks der zwölften Straße hat ein großer Überseedampfer festgemacht. In einer Außenbordkabine liegt ein Mann seelenruhig in seiner Koje und schläft. Plötzlich schleicht lautlos eine vermummte Gestalt heran, erwürgt den Schlafenden und legt ihn in eine große Überseekiste. Danach verschwindet der Mörder ebenso heimlich wieder, wie er gekommen ist.

Der Schauplatz wechselt. Auf der Landebrücke streiten sich Dr. Pippin Carter und Ptahsheput „Tut" Smith, beide fühlen sich als rechtmäßige Eigentümer des Dolches des Amon Ra. Dr. Carter möchte seinen Fund unbedingt im Leyendecker Museum ausstellen, während Tut Smith das ägyptische Volk betrogen sieht. Nachdem beide die wildesten Drohungen ausgesprochen haben, verlassen sie die Landebrücke. Dr. Archibald Carrington und ein rothaariger Hafenarbeiter kommen nun ins Bild. Letzterer trägt eine Überseekiste, deren Inhalt laut Dr. Carringtons Aussage äußerst wertvoll ist. Ihnen sollte die Kiste und somit auch deren Inhalt übrigens bekannt vorkommen, oder etwa nicht?

Wieder wechselt der Schauplatz. In New Orleans verabschiedet sich Laura Bow auf dem Bahnhof gerade von ihrem Vater. Sie wird in New York eine Stelle als Reporterin bei der New York Daily Register News Tribune antreten. Der Verleger dieser Tageszeitung ist ein Freund ihres Vaters. An ihn soll sich Laura wenden, sobald sie in New York angekommen ist. Bevor Laura sich endgültig von ihrem Vater verabschiedet, gibt dieser ihr noch etwas Geld. Sie soll es sich als Notgroschen in den Schuh stecken, wo es vor Taschendieben sicher ist. Laura hält die Sorgen ihres Vaters jedoch für übertrieben und steckt das Geld zu ihren restlichen Scheinen ins Portemonnaie.

Während der Zugfahrt nach New York macht Laura die Bekanntschaft einer jungen Frau, die ihr von ihren Erfahrungen mit dem Gesindel dieser Stadt während ihres ersten Aufenthalts dort berichtet und ihr rät, gut auf ihr Gepäck zu achten. Doch auch diese Warnung nimmt Laura nicht ernst und – wie kann es anders sein – als sie sich am New Yorker Bahnhof von der Dame verabschiedet, wird ihr das gesamte Gepäck gestohlen. Sie hat sich kaum von diesem Schrecken erholt, da wird sie von einem jungen Mann angesprochen, der sie um etwas Geld bittet. Als sie ihm einige Münzen reichen will, ist sie gleich ihr ganzes Geld los.

Doch so schnell läßt sich Laura nicht entmutigen! Sie macht sich auf den Weg zum Zeitungsverlag; dort angekommen, führt sie zunächst ein Gespräch mit ihrem neuen Chef, Sam Augustini. Anschließend geht sie in den Lesesaal, wo sie von ihrem Kollegen, dem Reporter Crodfoller T. Rhubarb, „willkommen" geheißen wird. Rhubarb scheint zunächst etwas pikiert darüber, daß ausgerechnet die Anfängerin Laura Bow über den Diebstahl des legendären Dolches des Amon Ra berichten soll. Zumal er mit der Untersuchung des Diebstahls beauftragt worden war. Nachdem Laura ihm jedoch eine recht schwierige Frage aus dem Bereich der Ägyptologie beantwortet hat, kann sie von nun an auf seine volle Unterstützung zählen.

1. Akt: Ein Riecher für Neuigkeiten

Nach Ihrem Gespräch mit Sam Augustini betreten Sie nun ein großes Büro der Tribune. Aufmerksam begutachten Sie alles und entdecken den Ihnen zugedachten Schreibtisch und nehmen Platz. Unter der Schreibunterlage befindet sich ein Schlüssel, mit dessen Hilfe sich die Schublade öffnen läßt. Daß der Schlüssel sich bei diesem Vorgang verbiegt, ist ohne Bedeutung. Inhalt der Schublade ist ein Presseausweis, der Sie nun endlich zum richtigen Reporter werden läßt. Nun wird die Schublade wieder geschlossen und im Mülleimer gewühlt. Als Belohnung erhalten Sie einen Baseball, der ebenfalls eingesteckt werden sollte. Da sonst nichts Interessantes zu entdecken ist, kann Laura sich nun mit ihrem Kollegen Rube unterhalten. Er besitzt wichtige Informationen für die junge Reporterin. So erfahren Sie, daß der Präsident des Museums sich eigentlich mehr Gedanken um das Verschwinden des Dolches machen sollte, und daß die Polizei ein wichtiger Informant ist. Über den Blumenladen gibt er die Auskunft, daß dieser nur eine Tarnung für eine billige Kneipe ist, in der ein gewisser Ziggy anzutreffen sei. Mit diesen Informationen begeben Sie sich nun nach draußen auf die Straße. Nachdem sich Laura eventuell mehrmals überfahren läßt, sollten Sie jetzt vielleicht lieber doch ein Taxi rufen. Nach Vorlage des Presseausweises können jetzt mehrere Ziele gewählt werden. Da es ja um den Diebstahl des Dolches geht, wäre ein Besuch des Leyendecker angebracht. Dort liest Laura von einer festlichen Veranstaltung, die um 19 Uhr beginnt und daß entsprechende Kleidung getragen werde sollte. Natürlich denken Sie sofort daran, irgendwo ein Kleid zu kaufen, was aber aufgrund Ihrer schlechten finanziellen Situation leider nicht möglich ist, und es geht wieder zum Taxi. Sie erinnern sich an die Einleitung und besichtigen als nächstes die Docks. Dort treffen Sie Steve, welcher der netten jungen Dame von dem schweren und übelriechendem Koffer (was mag wohl darin sein?) des Museumspräsidenten berichtet. Carrington sei dann von einer Gräfin mit einem Taxi abgeholt worden. Wenn Sie den jungen Mann nun nach dem Museum fragen, entwickelt sich ein Gespräch, in dem er von dem Fest dort erfährt. Außer der Information, daß Ziggy ein billiger Spion ist, bringen andere Themen keine wichtigen Erkenntnisse.

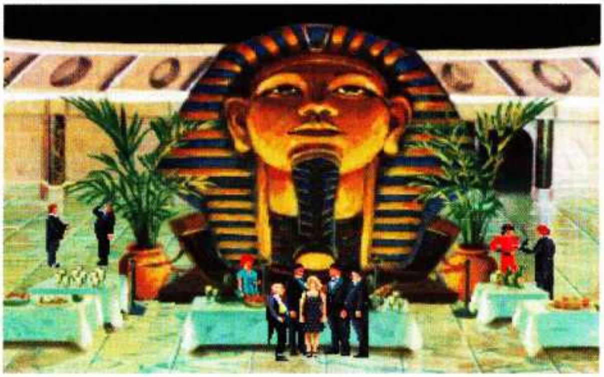
Ihr Kollege Rube gab den Hinweis, daß Ihr Freund und Helfer eine weitere Informationsquelle darstelle, also geht es nun ab zur Polizeistation. Ein schnarchender, mit einer Zeitung zugedeckter Penner erweckt zunächst Ihr Interesse. Wenn die junge Reporterin diesen wecken möchte, schließt er die Zeitung noch fester in seine Arme. Enttäuscht betritt sie nun die Polizeiwache. Als höflicher Mensch klopft Sie nun an der Bürotür und betritt darauf das Büro von Detektiv O'Riley, dem leitenden Beamten der Dolchsuche. Dieser zweifelt zwar an Ihren Fähigkeiten, als weiblicher Reporter einen so komplizierten Fall zu lösen, erklärt sich jedoch bereit, Ihnen einen Blick auf den Bericht zum Einbruch zu gewähren. Enttäuscht stellen Sie fest, daß es sich hierbei nur um eine einzige Seite handelt. Es seien keine Spuren festgestellt worden, und wie die oder der Täter das Museum betreten haben, sei ebenfalls ungewiß. Pech gehabt! Der Detektiv teilt Ihnen nun mit, daß er besseres zu tun habe, als ein „Messer" zu suchen und wirft Sie somit aus seinem Büro heraus. Der sich im Vorraum aufhaltende Sergeant ist äußerst ungesprächig, und begründet das mit einer fehlenden Mahlzeit. Ja, Sie kombinieren richtig, Laura sollte schnell etwas Eßbares besorgen. Vor der Wache liegt jetzt die Zeitung, der sich der Obdachlose anscheinend entledigt hat. In dieser Ausgabe befindet sich ein Gutschein für ein Sandwich von Luigi. Nun bitten Sie Rocco, Sie zu Lo Fats Wäscherei zu fahren. Dort, nach einer weiteren auf die Dauer langweilig wirkenden Taxifahrt, entdecken Sie ein paar spielende Jungen. Als Gegenleistung für den im Abfalleimer gefundenen Baseball erhalten Sie von den Kindern ein Lupe, die für eine junge Detektivin natürlich ein unabkömmliches Hilfsmittel darstellt. Im Inneren der Wäscherei können nun mehrere Fragen an den Inhaber gestellt werden. Einige der Ihnen bis jetzt bekannten Personen sind Kunden dieser chinesischen Reinigung. Fragt man Lo über das Museum, erfährt man Wichtiges über dessen Personal. So erscheinen Wolf Heimlich und Doktor Olympia Myklos öfters zusammen, wobei die blutbeschmierten Hemden des Wächters gesondert erwähnt werden. Für Yvette Delacroix wird die Wäsche sogar unentgeltlich gewaschen, jedoch ist Lo nicht bereit, über die Art der Bezahlung genauere Angaben zu machen. Doch mit etwas Phantasie dürfte es Ihnen einleuchten. Erneut steigt unsere ehrgeizige Nachwuchsreporterin in das Taxi und gibt den Tribune als Bestimmungsort an. Am Straßenrand hat dort Luigi seinen Stand aufgebaut. Sie kramen jetzt in der Tasche und tauschen den Gutschein gegen ein Sandwich ein. Betritt Laura nun die Zeitung erneut und fragt Rube über Yvette, erhält sie eine zu dieser Frau passende Antwort. Ausgerüstet mit dem Sandwich geht es nun zurück zur Polizeiwache, um den Hunger des Sergeants zu stillen. Dieser wird daraufhin sofort gesprächiger und gibt Ihnen das Codewort, um Einlaß in die billige Kneipe zu bekommen. Auch dem Sergeant ist Yvette keine Unbekannte. An der Kneipe angekommen, erwähnen Sie die Kenntnis des Zauberwortes und sagen Charleston. Der Kellner ist bereit, Ihnen Ziggy zu zeigen. Erwähnen Sie, daß Rube Sie geschickt hat und Ziggy wird mitteilen, daß es sich bei dem Museumsdiebstahl wohl um ein Insider-Geschäft gehandelt habe. Da mehr Informationen nicht zu holen sind, ruft Laura abermals ein Taxi. Doch diesmal ist der Fahrer ein gewisser Bob, und dieser scheint sich nicht für einen sauberen Zustand seines Wagens zu interessieren. Überall liegt Müll herum. Trotz fehlender Handschuhe entschließt sich die Reporterin, erneut im Dreck zu wühlen und findet einen Abholschein für Lo Fat´s Wäscherei. Sie erinnern sich sofort an das bevorstehende Fest und wittern die Chance für Laura, an ein Kleid zu kommen. Also lassen Sie sich dorthin bringen. Mit dem dort erhaltenen Kleid fahren Sie nun zum Abschluß noch einmal zur Kneipe, und verschwinden dort diesmal im Hinterzimmer. Hier befindet sich eine Möglichkeit die beiden Kleider zu tauschen. Korrekt gekleidet führt Sie die letzte Taxifahrt direkt zum Museum.

2. Akt: Vorstellung der Verdächtigen

Vor dem Leyendecker Museum steigt Laura um 19 Uhr in angemessener Abendgarderobe aus dem Taxi. An der Eingangstür des Museums wird sie von Sicherheitschef Wolf Heimlich willkommen geheißen, nachdem sie ihm ihren Presseausweis vorgezeigt hat.

Das erste, was sie wahrnimmt, als sie den Rundbau betritt, ist die kolossale Büste des Pharaos Ramses II. Nachdem sie sich etwas umgeschaut hat, bemerkt sie, daß die Gäste zwanglos in kleineren Gruppen zusammenstehen; die Zusammenstellung der Gesprächsgruppen wechselt ständig. Neben den im Zusammenhang mit dem

Diebstahl des Dolches des Amon Ra verdächtigen Personen ist noch eine Vielzahl von anderen, für unsere Detektivin unwichtigen, Partygästen anwesend.



Bevor Laura sich unter die Leute mischt, sieht sie sich zunächst einmal etwas um. Da ist zum Beispiel der Museumsladen auf der rechten Seite; wenn Sie Glück haben und nicht gleich vom Sicherheitschef rausgeschmissen werden, sollten Sie sich einmal die Dolche in der Vitrine hinter der Ladentheke genauer anschauen. Mit etwas Geduld entdecken Sie nämlich in der linken Ecke einen Dolch ohne Inschrift am Schaft, während alle anderen dort ausgestellten Dolche die Inschrift „Made in Pittsburgh" tragen. Diese Entdeckung sollten Sie im Gedächtnis behalten!

Im Rundbau selber untersucht unsere Reporterin die Dinge, die auf den Tischen zu finden sind. Doch außer eines der Wassergläser findet sie nichts Brauchbares, was sich lohnen würde einzustecken. Ohne das Wasserglas kommen Sie jedoch in den folgenden Akten nicht weiter, also verstauen Sie es unbedingt in Ihrer Tasche!

Nun wendet Laura sich den anwesenden Partygästen zu; sie gesellt sich mal zu dieser Gesprächsgruppe, mal zu jener und befragt die einzelnen Leute zu den anderen Verdächtigen und natürlich dazu, was sie von dem Einbruch im Museum halten. Um an Informationen zu kommen, die ihr unter anderen Umständen sicherlich verschwiegen geblieben wären, belauscht sie die Partygäste, indem sie sich in ihre Nähe gesellt.

Im Laufe des Abends bekommt unsere Detektivin auf diese Art eine Fülle von Informationen über die Verdächtigen.

Da ist zunächst einmal die Französin Yvette Delacroix. Sie ist fast ausnahmslos mit allen anwesenden Männern schon einmal ins Bett gestiegen, was diese mehr oder weniger offen zugeben. Aber auch mit Dr. Olympia Myklos, der Kuratorin des Museums, hatte sie schon ein paar „schöne Stunden". Yvette verdächtigt die Gräfin Waldorf-Carlton und „Ziggy" Ziegfeld, den Dolch gestohlen zu haben. Mit Dr. Carrington, dem Leiter des Museums, führte sie ein langes Gespräch, über das sie aber nicht reden möchte.

Die Gräfin Waldorf-Carlton ist die Witwe des verstorbenen Museumsleiters Sterling, dem Vorgänger von Dr. Carrington. Es wird gemunkelt, daß sie hinter dem Geld von Dr. Carington her sei und deshalb so viel Zeit mit ihm verbringt. Sie macht mit Ziggy Geschäfte, über die Schweigen bewahrt werden soll; Ziggy leugnet sogar zuerst, die Gräfin überhaupt zu kennen. Der Detektiv O'Riley hält die Gräfin für eine Hochstaplerin.

Dr. Olympia Myklos ist, wie oben schon erwähnt, Kuratorin des Museums. Während sie wegen ihrer beruflichen Qualifikation große Wertschätzung genießt, gilt sie sonst als seltsam und exzentrisch. Sie ist sehr an den Narben anderer Leute interessiert.

Dr. Pippin Carter, Kurator für Ägyptologie und Ausstellungsleiter ist ein eingebildeter, aufgeblasener Mensch, der gerne prahlt. Dr. Carrington kann sich seltsamerweise nicht an ihn erinnern!

Dr. Carrington, der Leiter des Museums, scheint ein sehr seltsamer Mensch zu sein; Dr. Myklos hat ihn beobachtet, wie er nachts zwischen den Toten in der ägyptischen Ausstellung, noch dazu im Dunkeln, umherging. Dr. Carrington gibt vor, weder die Gräfin noch den Hafenarbeiter Steve Dorian zu kennen, obwohl er mit beiden an den Docks Kontakt hatte: Steve hat seine Überseekiste getragen, die Gräfin hat auf ihn im Taxi gewartet.

„Ziggy" Ziegfeld ist nicht sehr gesprächig, die Meinungen über ihn sind geteilt.

Ähnliches läßt sich auch über den Sicherheitschef Wolf Heimlich sagen.

Der Buchhalter Ramses Najeer ereifert sich sehr, als er der Gräfin glaubhaft machen will, daß es keine geheimen ägyptischen Sekten mehr gibt.

Der Detektiv O'Riley stellt während des Abends ebenfalls Nachforschungen an, auch wenn er dem Diebstahl nicht allzu viel Bedeutung beimißt. Dr. Carter erzählt über ihn, daß er liebend gerne Weintrauben ißt, deren Stengel er leider überall herumliegen lasse. Auch über O'Riley streiten sich die Geschmäcker; einige halten ihn für einen Trinker.

Ptahsheput „Tut" Smith ist ein Fanatiker, von vielen wird er als Spinner belächelt. Er ist äußerst entrüstet darüber, daß der Dolch überhaupt Ägypten, sein Heimatland und das des Ramses Najeer, verlassen hat. Verständlicherweise macht ihn der Diebstahl sehr betroffen.

Und dann taucht mit einem Male auch der Hafenarbeiter Steve Dorian auf. Obwohl die schweren Arbeitsstiefel überhaupt nicht zu seinem eleganten Smoking passen, schlägt Lauras Herz bei seinem Anblick höher. So willigt sie dann auch sofort ein, als

Steve ihr vorschlägt, vor dem Leyendecker Museum etwas im Mondschein spazieren zu gehen. Während des Spaziergangs erzählt Steve, daß er nur aus finanziellen Gründen im Hafen arbeite, eigentlich sei er Künstler, er male sehr gerne und mache Skulpturen. Auf sein merkwürdiges Schuhwerk angesprochen, gesteht er Laura seine Liebe zu ihr. Nachdem er sie bei den Docks gesehen und mit ihr gesprochen habe, habe er sie unbedingt wiedersehen müssen. Sein Geld habe aber nur noch für die Leihgebühr für einen Anzug gereicht, für ein Paar Schuhe habe es nicht mehr gelangt. Sein größter Wunsch sei es, sie einmal zu einem Abendessen einzuladen. Laura, gerührt über Steves Geständnis, willigt ein und sagt, daß sie seine Zuneigung erwidere. Die beiden fallen sich in die Arme und küssen sich ausgiebigst. Danach gehen sie zur Party zurück.

Nach und nach verschwinden alle Partygäste, bis Laura schließlich ganz allein im Rundbau ist. Sie nutzt die Gelegenheit und versucht noch einmal, durch die Tür hinter der Büste des Pharaos Ramses II zu gehen. Und dieses mal hat sie Glück; sie kann sich in aller Ruhe im Raum mit dem Dinosaurier Mastodon umsehen, ohne von Sicherheitschef Wolf Heimlich wieder hinausgeschmissen zu werden. Die Entdeckungsreise durch das Museum kann beginnen!

Durch den Raum mit dem Dinosaurier Pterodactyl gelangt Laura zum Tyrannosaurus Rex. Dort entdeckt sie den Oberschenkelknochen eines Dinosauriers; da man für derlei Dinge immer mal Verwendung findet, steckt sie den Knochen kurzerhand in ihre Tasche.

Weiter geht's zum mittelalterlichen Rüstungssaal! Da es hier noch nichts Interessantes zu sehen gibt, läuft sie gleich weiter zur ägyptischen Ausstellung. Dort macht sie einen äußerst wichtigen Fund! Vor dem linken Sarkophag befindet sich eine Blutlache. Ironischerweise liegt in der Lache ein goldenes Ankh Medaillon, das alte ägyptische Symbol des Lebens; auf dessen Rückseite sind die Initialien P.S. zu erkennen.

Nachdem Laura das Medaillon auch in ihrer Tasche verstaut hat, kann sie in der Blutlache den Abdruck eines zierlichen Damenschuhs erkennen.

Neugierig, wie unsere Detektivin nun einmal ist, öffnet sie den Sarkophag und bekommt den Schock ihres Lebens! Aus blutunterlaufenen Augen starrt sie die Leiche Dr. Pippin Carters an. In dessen Brust steckt ein Dolch, der die Inschrift „Made in Pittsburgh" trägt. Auf dem Jackenaufschlag von Dr. Carters Jackett entdeckt sie beim genaueren Hinsehen einen bläulichen Fleck, wahrscheinlich Traubensaft!

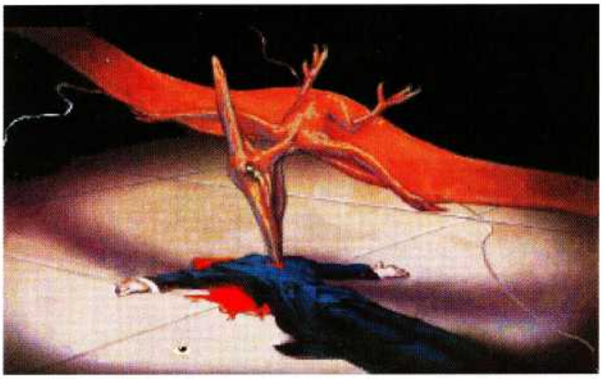
In der rechten Innentasche des Smokings findet Laura noch einen Notizblock, auf dem noch ganz schwach der Abdruck der letzten Meldung zu sehen ist. Natürlich steckt sie auch diesen Fund in ihre Tasche.

Mit einem Male taucht Inspektor O'Riley auf, er wurde durch den markerschütternden Schrei, den Laura bei der Entdeckung ihres grausamen Fundes ausgestoßen hat, angelockt. Er verdächtigt unsere Reporterin, Dr. Carter umgebracht zu haben und kündigt ein Verhör zu späterer Zeit an, das mehr Licht in das Dunkel dieses Mordes bringen soll.

3. Akt: Am Rande der Technologie

Laura verläßt endlich den Rundbau und betritt den Raum der Dinosaurier mit dem Mastodon. In der Galerie der Alten Meister treffen Sie dann Dr. Carrington. Seiner Meinung nach hatte Dr. Carter viele Feinde, er selbst habe jedoch ein Alibi. Auch dem Museumsdirektor haben es die Liebeskünste Mrs. Delacroix angetan. Über das Ankh Medaillon ist nur zu erfahren, daß es fast überall zu finden sei. Seine Bedeutung sei ägyptisch, sowohl religiös, als auch philosophisch. Eine genaue Untersuchung der Bilder ergibt, daß diese stark nach Farbe riechen und verschmiert sind, was in Anbetracht des Alters der Bilder ja ziemlich seltsam ist. Der blinkende Schlüssel auf dem mittleren Gemälde der rechten Wand, macht Sie außerdem neugierig. „Eine herzzerreißende Geschichte" ist der Titel des Gemäldes von Anonymos Bosch, auf dem Tote von Dämonen und Skeletten in der Hölle schikaniert werden. Es gibt keinen Hinweis, für welches Schloß dieser seltsame Schlüssel gedacht ist, er läßt sich auch nicht entfernen. Vielleicht sollten wir es später noch einmal versuchen. Im nächsten Raum, der Museumshalle, nimmt Laura leise Stimmen aus Yvettes Büro war. Wie kann man mehr hören, ohne die Tür zu öffnen? Aha, das bis jetzt ungebrauchte Glas erweist sich als prima Verstärker. Diese Gespräch zwischen Dr. Olympia Myklos und Yvette bringt zwar keine neuen Erkenntnisse, schult jedoch den Umgang mit dem Trinkgefäß. Nun wird Olympias Büro untersucht. Unter einem Vorhang verborgen liegt ein Stück des Steines von Rosetta. Bei Betrachtung mit der Lupe geben sich Hieroglyphen zu erkennen, welche später noch gebraucht werden. Das Schlangenöl auf dem Schreibtisch kann leider noch nicht eingesteckt werden. Dr. Myklos erscheint und berichtet von Schlangen, die sich im Keller aufhalten. Da sie jedoch eine Verabredung mit Steve habe, der ihr seine Narben zeigen möchte, verschwindet sie so schnell aus dem Büro, wie sie es betreten hat. Betrügt Steve unsere Nachwuchs-Detektivin? Wieder allein, können Sie nun das Büro weiter untersuchen. Bewegen Sie am Rhesusaffen das rechte Horn. Eine Geheimtür öffnet sich und Laura betritt den Raum automatisch, worauf sie in der Dunkelheit von Fledermäusen zerfleischt wird. Schöner Gedanke. Man merke sich, niemals einen Geheimgang ohne Lampe zu betreten, wenn man nicht direkt davor den Spielstand abgespeichert hat. In der Museumshalle existiert neben den beiden Bürotüren eine weitere, links von Yvette. Eine große steinerne Säule, aus der ein Luftzug kommt, ist der Hauptgegenstand dieses Raumes. Ist es eine Tür, wenn ja, wie läßt sie sich öffnen? Der Öffnungsmechanismus ist nicht sehr weit entfernt. Am Denker in der Halle können Sie ein Scharnier am Hinterkopf entdecken. Durch Bewegen des Kopfes wird die Steintür geöffnet. Doch so ein Pech, gerade als Laura den Raum mit dem offenen Tor erneut betritt, gibt die Glühbirne ihren Geist auf. Das war im Jahre 1926 bestimmt noch häufiger als heute der Fall. Im dunklen ist es für sie leider nicht möglich, den unbekannten Weg zu meistern. Jetzt heißt es eine Lampe oder Ersatzbirne zu besorgen. Da nichts Brauchbares in der Nähe ist, sollten Sie nun den Raum verlassen. Yvettes Bürotür läßt sich öffnen und Sie entdecken eine Schreibtischlampe mit anscheinend intakter Glühbirne. Selbstverständlich ist diese vor dem Entfernen zu löschen, bleibt aber trotzdem zu heiß, um ohne Blasen an den Fingern zu hinterlassen, eingesteckt zu werden. Abwarten. Der Abfalleimer weist außer einem gebrauchten Stück Kohlepapier nichts Bemerkenswertes auf. Die zweite Tür dieses Zimmers führt Sie in das Büro des Präsidenten, Archibald Carrington III. Wieder nimmt Laura leise Stimmen aus dem Nachbarzimmer wahr, benutzt das Glas, und belauscht ein Gespräch zwischen Yvette und Mr. Najeer. Auch mit diesem Mann möchte die Sekretärin ein Schäferstündchen halten. Da er sich nicht so sicher ist, merkt sie an, daß sie ihn ja schließlich zum geheimen Raum für die Zeremonien geführt habe. Zeremonien? Sehr interessant. Beide verlassen den Raum, da er ihnen nicht sicher genug erscheint, und die Reporterin sieht sich ein wenig in dem Arbeitszimmer um. Auf dem Schreibtisch steht ein Telefon, dessen Leitung durchtrennt worden ist. Daneben befindet sich ein Notizblock mit dem Verweis, daß sich Ziggy und die Gräfin Waldorf Carrington um 1:00 in der Ausstellung über mittelalterliche Waffen treffen wollen. Sie sollten nun das ledergebundene Telefonbuch zwischen Sprechanlage und Telefon genauer betrachten. Diese Liste und die Notiz wurden von derselben Person geschrieben, vermutlich dem Präsidenten. Über dem Kamin kann das Bild weggeklappt werden, worauf ein Safe erscheint. Doch woher die Nummer erfahren? War da nicht ein merkwürdiger Name in der Telefonliste. Genau, B. Sayff mit der Nummer KL-0527 klingt doch einem Tresor relativ ähnlich, oder nicht? Inhalt des Tresors ist das persönliche Tagebuch des ehemaligen Direktors. Daraus geht hervor, daß dieser vielleicht nur aufgrund seines Geldes von der Gräfin geheiratet wurde und daher einen Mord befürchtet. Der letzte Eintrag erwähnt die Angst Yvettes. Was geht in diesem Museum alles vor? Im Kamin selbst befindet sich ein Stück Kohle, was eigentlich nichts besonderes darstellt. Wäre da nicht der unleserliche Notizblock Pippin Carters in Lauras Tasche. Reibt sie das Stück über diesen, erscheint folgende

Mitteilung: Yvette 8:00 Ägyptischer Raum; Tut Smith 10:15 Ägyptischer Raum; 11:00 Carrington in seinem Büro. Seltsamer Terminplan. Die Bücherwand sollte ebenfalls genau untersucht werden. Sie finden dort ein Buch mit dem Titel 'Verbrechen & Bestrafung' , indem sich eine Polizeiakte befindet. Es ist der polizeiliche Bericht über Watney Little, einen außergewöhnlichen Verbrecher, Spezialität Betrug und Diebstahl, der vor kurzer Zeit aus dem Gefängnis geflohen ist. An der Akte haftete ein Notiz, mit der Erinnerung an ein gemeinsames Geschäft. Jemand aus dem Polizeiapparat muß sie aus Dank oder Schuld ausgetauscht haben. Mit der Akte in der Tasche verlassen Sie nun das Zimmer, gehen durch den Vorraum ohne die nun abgekühlte Glühbirne zu vergessen. In dem Dinosaurierraum mit der Flugechse macht Laura eine böse Entdeckung. Vor ihr liegt ein enthaupteter Körper. Die Identifizierung des Kopflosen scheint äußerst schwierig, da ein Kopf doch die meisten charakteristischen Züge aufweist. Es handelt sich bei dieser Leiche offenbar um einen Mann, der einen gemieteten Smoking trägt. Hoffentlich ist es nicht Steve! Hat die junge Romanze schon ein Ende? Auch die Flecken auf dem Anzug helfen ihr nicht weiter. Eine genaue Untersuchung läßt erkennen, daß jener Kopf nicht mit einem dafür geeigneten Werkzeug entfernt worden ist. Doch was ist dazu schon geeignet? Es ist bereits 11:15 Uhr, und Sie betreten die mittelalterliche Waffenausstellung, wo in der mittleren Rüstung eine weitere Leiche versteckt ist. Eine weitere Leiche? Irgend jemand hat den bereits getöteten Dr.Pippin Carter dort versteckt. Doch warum? Im nächsten Raum, der Ausstellung über Völker-Masken scheint alles unverändert zu sein, wäre da nicht nördlich von Japan ein leicht anders gefärbter Schädel. Es ist Ziggys Kopf. Vermutlich gehört er zu der kopflosen Leiche, die kurz vorher entdeckt wurde. Nach Lauras Aufschrei erscheinen sofort der Sicherheitsbeamte und der Detektiv. Doch die beiden haben zunächst nichts besseres im Sinn, als die junge Reporterin für die Morde verantwortlich zu machen, da diese ja bis jetzt alle Leichen zuerst entdeckt hat. Nach diesem Gespräch sollten Sie die ägyptische Ausstellung noch einmal untersuchen. An der linken Wand hängt ein Stück Basalt; auf dem mit Hilfe der Lupe Hieroglyphen zu erkennen sind. Im Nachbarzimmer läßt sich durch Knopfdruck der



Tyrannosaurus Rex zum Leben erwecken. Zurück zu den Büroräumen, wo Sie nun den Polizisten mit Yvette in ihrem Büro belauschen können. Er würde aus Eifersucht jeden umbringen, der ihn mit ihr betrügen würde. Es muß wohl wahre Liebe für ihn sein. Sie können den Raum zwar jetzt betreten, werden aber nach einem kurzen Augenblick hinaus gewiesen. Die beiden wollen doch lieber ungestört bleiben. Wenn die Birne in die Fassung geschraubt wird, ist es jetzt endlich möglich, den Keller zu betreten.

Die Tür geradeaus führt direkt ins Büro von Wolf Heimlich. Dort kann man eine sehr seltsame Mausefalle entdecken. Bevor Sie irgend etwas in diesem Zimmer berühren, sollte der Spielstand abgespeichert werden. Bückt sich Laura nach dem Käsestück in der Mausefalle, wird sie von einem Maschinengewehr durchlöchert, passend zum Käse. Auch die Bücher im Regal sind nicht ohne. Titel wie „Enzyklopädie des Vehörs" und „Foltern ohne Narben" stehen dort neben Waffenbüchern. Neben dem Bücherregal hängen an der rechten Wand Bilder, von denen das untere einen Öffnungsmechanismus für einen weiteren Geheimgang verdeckt. Der Erfolg ist leider nicht größer als in Olympias Büro. Raus aus dem Büro und die nächste Tür öffnen. Im Laboratorium befinden sich mehrere große Behälter, die verschiedene Lebewesen beinhalten. So sind dort sowohl Nessie, das berühmte Ungeheuer, als auch Lemminge, die spätestens nach dem gleichnamigen Spiel jedermann bekannt sein dürften, zu finden. Doch nie mehr als drei Behälter infolge untersuchen, da die starken alkoholischen Dämpfe unsere Heldin schwindelig werden lassen, worauf sie in das Gefäß stürzt. In dem Behälter neben King Edward von Daventry kommt ein seltsamer Gegenstand zum Vorschein. Ist es der echte Dolch des Amon-Ra? Auf jeden Fall erst einmal einstecken. Die rechte Tür im Laboratorium führt zu dem Büro des Hausmeisters, der Sie jedoch bittet, sofort wieder zu gehen. Plötzlich erscheint auch Wolf Heimlich und verweist Sie sogar aus dem ganzen Kellergeschoß. Doch immer schön hartnäckig sein, nach mehrmaligem Ausprobieren sind beide verschwunden. Öffnet Laura die andere Tür des Labors, überrascht sie Dr. Myklos, die in der Abstellkammer ihr entlaufendes Wiesel sucht. Zurück zu Ernies Büro. In der Werkzeugkiste, die unmittelbar vor den Besen steht, befindet sich ein Kabelschneider, der später noch benötigt wird. Neben dem Schreibtisch liegt ein Schlangenlasso auf dem Boden, was ebenfalls unbedingt eingepackt werden muß. Nun betritt der Hausmeister sein Büro und wirft die neugierige Laura erneut heraus. Mit dem Lasso kann sie jetzt ohne Gefahr das Käsestück aus Wolfs Büro erlangen. Falle mit Lasso auslösen, und anschließend Käse einstecken nicht vergessen. Treppe wieder hinaufgehen und Yvettes Büro betreten. Am Papierschneidegerät befindet sich Blut. Wurde Ziggy hier enthauptet? Noch einmal Carringtons Zimmer betreten. Der Präsident liegt dort aufgespießt auf einem Stachelschein. Sicherlich kein Selbstmord. Vor der rechten Kralle des Stachelschweins hat er im Sterben noch die Buchstaben C. P. mit Blut hingeschmiert. Oder hat der Mörder dies getan, um die Ermittlungen zu erschweren? Wie in vielen Kriminalromanen ist auch bei diesem Gefecht eine Uhr zerstört worden. Vermutliche Tatzeit ist demnach 00:04 . Außerdem hat die Leichenstarre noch nicht eingesetzt, und das Blut tropft ungestört auf den Fußboden. Die große Uhr wird eingeblendet und zeigt, daß unsere vermutliche Tatzeit durchaus realistisch ist, da es jetzt 00:45 Uhr ist. Endlich ist es möglich, die Sprechanlage zu benutzen. Laura kann so zwei Gespräche verfolgen. Wolfie zeigt Olympia seine Narben, und O'Riley hat es schon sehr oft mit Yvette „getan", sind die Erkenntnisse dieser Aktion. Mit dem Dolch bewaffnet, sollten Sie zurück zur Gemäldegalerie schreiten. Mit dem Dolch läßt sich nach zweifacher Vergrößerung der seltsame Schlüssel entfernen. Wieder ins Kellergeschoß gehen, den Knochen aus der Tasche holen, und damit die Scheibe an der linken Wand einschlagen. Lampe einstecken und Wolfs Büro betreten. Lampe anzünden und Geheimgang betreten, der Laura direkt zum Präsidenten bringt. Von dort hinüber zur kopflosen Leiche, wo sie dann mit dem Kabelschneider ein Stück Draht vom Pterodactyl entfernt. Doch wohin führen die anderen Geheimgänge? Olympia kann aus ihrem Büro direkt ins Laboratorium gelangen, sofern sie den Geheimgang, was anzunehmen ist, kennt. Wieder in Carringtons Büro, hört Laura Stimmen aus dem Nachbarzimmer. Yvette bittet dort Tut Smith, ihr beim Umstellen des Tisches zu helfen, da dieser einen Fleck verdecken soll. Erdbeermarmelade? Wenn die Luft rein ist, wieder hinunter in den Keller. Die Abstellkammer ist nun nicht mehr verschlossen. Öffnen Sie den Kühlschrank und nehmen das Stück Fleisch heraus. Jetzt mit dem seltsamen Schlüssel die Truhe unter dem Tisch öffnen, sofort das Fleischstück hineinwerfen und warten. In der Truhe, oder ist es ein Überseekoffer, liegt ein Skelett. Bei genauerem Betrachten entdecken Sie eine Taschenuhr, in der eine Gravur den Besitzer angibt. Sie gehört dem Museumspräsidenten. Gehören Skelett und Uhr zusammen? Wer liegt dann oben auf dem Stachelschwein? Noch das Schlangenöl einstecken und Abstellkammer wieder verlassen. Die Spieluhr zeigt eine weitere vergangene Stunde an. Aus dem Laboratorium können Sie jetzt Ernies Büro belauschen. Yvette macht sich Sorgen um ihn, da ein gewisser Icepick sehr gefährlich sei, und Ernie Schulden bei ihm habe. Um mehr Geld zu verdienen, verlegt Ernie als Zweitjob Zäune. Der spielsüchtige Hausmeister hat sogar schon Drohbriefe erhalten. Außerdem hat Ernie etwas gesehen, was nicht für seine Augen bestimmt war. Doch leider sagt er nicht genaueres. Wieder in die Abstellkammer zurück, Lampe anzünden, und den hoffentlich offenen Geheimgang benutzen. Der Schalter für diesen Gang befindet sich rechts der Tür in Ernies Arbeitszimmer. Der Geheimgang endet im mittleren Sarkophag der Ausstellung über Ägypten. Geht Laura nun wieder zu den Büroräumen, nimmt sie abermals Stimmen aus Yvettes Zimmer wahr. Diese unterhält sich mit dem

Polizisten, der laut Ziggy etwas mit dem Verschwinden des Dolches zu tun hat. O'Riley hat dabei mit Carrington zusammen gearbeitet. Das ist ja eine interessante Neuigkeit. Läuft Laura weiter durchs Museum, entdeckt den toten Hausmeister, den sie vorher noch mit Mrs. Delacroix gesehen hat, auf den Stoßzähnen des Mastadons. Dieser ist anscheinend ertrunken, vermutlich in einem der Fässer des Labors. Sie entdecken Tierhaare an ihm, die stark nach Alkohol riechen. Als Beweismaterial einstecken. Um 2.15 Uhr treffen Sie dann den Detektiv zusammen mit Wolf Heimlich in der Gemäldegalerie. Der Polizist riecht nach Alkohol, was laut Heimlich auf seinen übermäßigen Traubenverzehr zurückzuführen ist. Laura berichtet vom Mord am Hausmeister und beendet damit den 3. Akt.

4. Akt: Museum der Toten

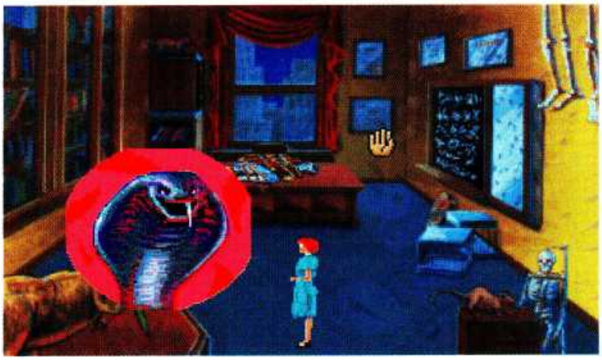
In Yvettes Büro trauert diese um den verstorbenen Hausmeister Ernie Leach. Ihre Liebe zu ihm soll aufrichtig gewesen sein. Nach all ihren Erfahrungen zweifelt Laura dieses jedoch stark an. Als Mörder an Ernie vermutet Yvette einen gewissen Icepick. Dieser war Geldgeber für die Spielsucht des Ermordeten. Um ihm aus der finanziellen Not zu helfen, wollte die Sekretärin sogar extra Geld verdienen. Immer noch eifersüchtig wegen der Geschichte mit Steve, glaubt Laura die ganze Geschichte noch nicht so ganz.

Vor der Tür treffen Sie dann Olympia zusammen mit Steve, der ihr gerade irgendwelche Narben gezeigt haben soll.

Dieser erklärt, daß sich zur Zeit die Frauen um ihn reißen würden, er aber lieber seine Zeit mit unserer Reporterin verbringen würde. Von den ganzen Morden habe er noch gar nichts bemerkt, teilt Ihnen aber mit, daß sämtliche Gemälde vermutlich Fälschungen seien, da die Farben noch nicht ganz getrocknet sind. Doch das hatte Laura ja auch bereits festgestellt. Mrs. Delacroix tritt nun der Runde bei, und berichtet vom Tod des Hausmeisters. Anschließend verschwindet sie gemeinsam mit Steve, um sich von diesem trösten zu lassen. Neugierig oder besser gesagt eifersüchtig lauscht Laura nun an der Tür, und entschließt sich sogar diese zu öffnen. Doch im Büro erwartet sie eine Überraschung. Hinter der Tür findet wirklich nur eine harmlose Nackenmassage statt. Ganz schön peinlich. Da Sie sicher nicht länger stören wollen, betreten Sie erneut den Keller. Halten Sie das Glas jetzt an die Tür des Sicherheitsbeamten. Olympia möchte hinter dieser Tür von Wolfie geküßt werden, der jedoch etwas verstört wirkt. Da die Tür leider verriegelt ist, verläßt die junge Reporterin die Kellerräume. Die große Uhr zeigt bereits 3:00 Uhr an. Vergewissern Sie sich, daß Yvettes Büro nicht besetzt ist, und treten Sie ein. Doch was ist hier passiert? Der Schreibtisch ist verwüstet, der Stuhl umgekippt, und noch andere Sachen lassen auf einen hier stattgefundenen Kampf schließen. Auf dem Schreibtisch entdecken Sie rote Haare, die eindeutig von einem Menschen stammen. Ein einzelner, verlassener Damenschuh steht ebenfalls auf dem Schreibtisch. Vermutlich gehört dieser Yvette. Doch wo ist sie wohl mit nur einem Schuh hingegangen? Außerdem finden Sie noch einen Fetzen von ihrem Abendkleid. Laura beschließt, weiter durch das Museum zu gehen, vielleicht kommt sie dann hinter das Geheimnis der ganzen Vorfälle hier. In der Gemäldegalerie steht plötzlich eine weitere Statue. Die Gestalt kommt Laura irgendwie bekannt vor. Nehmen Sie den Knochen aus der Handtasche und schlagen Sie damit gegen die Statue, worauf die gesuchte Sekretärin zum Vorschein kommt. Als wichtiges Indiz entdecken Sie rote Haare zwischen den Fingern der linken Hand. Der rechten Hand entnehmen Sie die Brille, auf der sich ein Fingerabdruck befindet. Die Tote hat ein Strumpfband um ihren Hals gewickelt, was als Todesursache anhand der hinterlassenen roten Markierungen recht plausibel erscheint. Wer läßt sich auch schon lebendig eingipsen? Weitere Kampfspuren sind an ihrem Körper zu entdecken. War Yvette nicht zuletzt mit Steve zusammen?

Wieder ist eine kostbare Viertelstunde verstrichen, den Mörder ausfindig zu machen, und Sie machen sich erneut auf Entdeckungssuche. In der mittelalterlichen Waffenausstellung liegt ein einzelner stinkender Arbeitsstiefel. Doch wo ist der Schuhdieb? Neben besagtem Stiefel, der vermutlich Steve gehört, ist mal wieder ein Blutfleck, es scheint auch hier einen Kampf gegeben zu haben. Auch wenn es noch keinen Sinn macht, sollte der Arbeitsschuh eingesteckt werden.

Eine Zwischensequenz zeigt Dr. Olympia Myklos, die gerade die Gräfin W.-C. auf ihrem Schreibtisch entdeckt. Was macht die ältere Dame dort bloß? Als Olympia besorgt zu ihr tritt, kann sie nur ein röchelndes „O'Riley" vernehmen. Sie schickt sich sofort an diesen zu holen. War das die Absicht der Gräfin?



In der Halle treffen Sie nun Olympia, die Ihnen von ihrem Erlebnis berichtet. Nach ihrer Meinung ist die Gräfin von einer Schlange gebissen worden, macht sich aber danach sofort auf den Weg, den Detektiv zu finden. Mutig betritt Laura nun besagtes Büro. Sofort erscheint die zischende Schlange. Wie kam sie aus ihrem Käfig? Doch nur die Ruhe bewahren. Sie sollten jetzt das Schlangenöl aus der Handtasche nehmen, und es der Schlange geben. Die Prozedur wiederholen Sie noch zweimal, worauf die Schlange in die obere Ecke des Büros ausweicht. Jetzt packen Sie das deutlich geschwächte Reptil mit dem kleinen Lasso, und sperren es schleunigst in den Käfig, aus dem es offensichtlich befreit worden ist. Nachdem die Gefahr gebannt ist, schaut sich die Detektivin die auf dem Schreibtisch liegende Gräfin an. Ihr ist nicht mehr zu helfen. Am linken Bein der Gefesselten ist tatsächlich ein Schlangenbiß. Wer hat sie hingerichtet? Sie untersucht die Gebissene mit dem Vergrößerungsglas, dann kommt eine Packung mit Riechsalz zum Vorschein. Unbedingt mitnehmen! Vor der Gräfin liegen noch gut gereifte Trauben, die ja bereits mehrmals erwähnt worden sind. Auch diese sollten schnell in der Tasche verschwinden. Verlassen sie nun das Büro, und Sie befinden sich sofort im nächsten Akt.

5. Akt

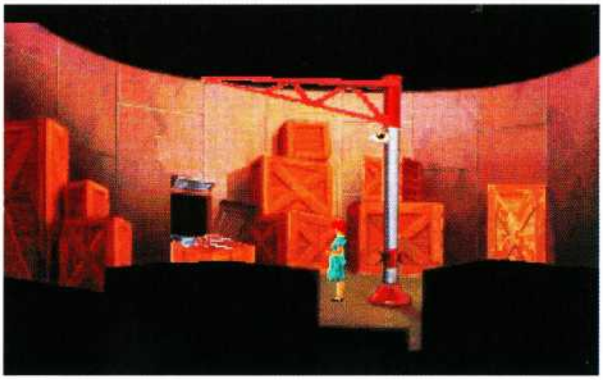
Laura befindet sich im Raum des Mastodon, aus der Galerie der alten Meister nähert sich der Tod, die Hetzjagd beginnt!

Um dem Sensenmann zu entkommen, muß Laura sich nach rechts wenden und vor dem Dinosaurierschädel herlaufen. So gelangt sie in den Raum des Dinosauriers Pterodactyl. Bevor sie weiter in den Saal mit den mittelalterlichen Rüstungen läuft, schließt sie die Tür und sichert diese noch mit dem Stück Draht aus ihrer Tasche; um dem Tod die Verfolgung zu erschweren. Im Rüstungssaal angekommen, schließt und verriegelt sie auch hier zunächst die Tür, bevor sie weiter in Richtung ägyptische Ausstellung läuft.

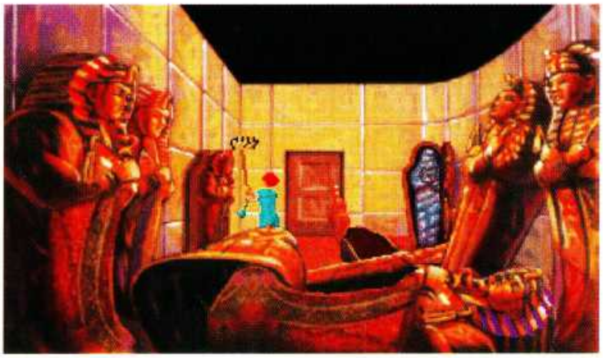
Auf dem Weg dorthin kommt sie an der Holztüre vorbei, die ihr bislang immer verschlossen war. Doch dieses Mal steht ein Stuhl neben der Tür. Einer inneren Eingebung folgend schiebt Laura den Stuhl vor die Tür; wenn sie nun auf diesen Stuhl steigt, ist sie groß genug, um das Oberlicht zu öffnen. Und dann schnell weiter!

In der ägyptischen Ausstellung angekommen, hat unsere Heldin gerade noch genug Zeit, sich im linken Sarkophag zu verstecken, da stürzt auch schon der Sensenmann herein. Da er sein Opfer jedoch nirgendwo entdecken kann, macht er schnell wieder kehrt, und Laura kann ihr Versteck wieder verlassen. Da die ägyptische Ausstellung keinen anderen Ausgang hat, geht sie den gleichen Weg zurück, den sie auch gekommen ist. Und welch eine Überraschung!!! Die Holztür im Rüstungssaal steht nun offen!

Laura wittert eine Chance, dem Sensenmann zu entkommen; sie schlüpft durch die Tür und gelangt so in einen Lagerraum. Und wieder stellt sich Ihnen die Frage, wie



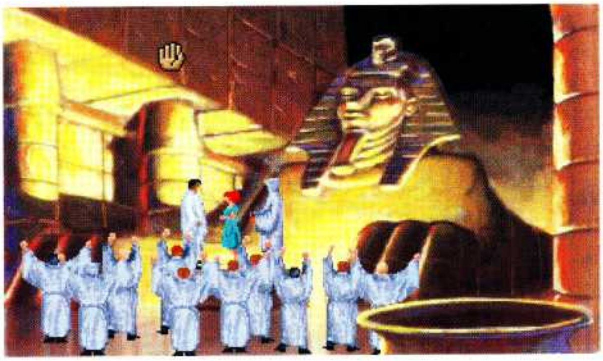
Sie Ihrem Verfolger den Weg versperren können. Wie wäre es denn mit der hängenden Kiste? Nachdem unsere junge Detektivin diese zunächst vor die Tür dirigiert hat, trennt sie den Draht mit dem Kabelschneider durch, so daß die Kiste nun genau vor der Türöffnung steht. Da nun auch Lauras Rückweg versperrt ist, muß sie sich nach einem anderen Ausgang umsehen. Zielsicher steuert sie auf die Kiste zu, die ganz links im Bild zu sehen ist, und schiebt sie zur Seite – eine Tür tut sich auf. Wenn Sie diese öffnen, läuft unsere Heldin direkt in einen Aufzug. Die auf dem Boden verstreut liegenden Zettel haben weiter keine Bedeutung für sie, darum betätigt Laura lieber schnell den Hebel, so daß sich der Aufzug in Bewegung setzt.



Unten angekommen steigt Laura wieder aus und geht direkt in einen Raum, in dem eine Menge Sarkophage gelagert werden. Sobald der Aufzug wieder verschwunden ist, läßt sich die Türe schließen. Um dem Tod die Verfolgung zu erschweren, schnappt sich Laura die Mumie aus dem vor ihr stehenden offenen Sarkophag und verstaut sie in ihrer Tasche, um sie anschließend unter die Türklinke zu klemmen. Nun muß sie wieder einmal sehen, wie sie selber weiter kommt. Versuchen sie es doch einmal mit dem ersten Sarkophag auf der linken Seite! Wenn Sie ihn mit dem Schlangenlasso oben anschlagen, ertönt ein leises Klicken und der Sarkophag läßt sich öffnen.

Ein Geheimgang wird sichtbar, der unsere Detektivin noch tiefer in den Keller führt. Plötzlich vernimmt sie einen eintönigen Singsang und erblickt kurz darauf eine seltsame Zeremonie: Männer in langen, weißen Kutten scheinen jemandem zu huldigen.

Doch noch bevor Laura die Situation ganz erfaßt hat, wird sie von zwei Männern gepackt – einer der beiden sollte Ihnen übrigens bekannt vorkommen! – die sehr erschrocken und erbost über ihr Erscheinen sind. Im Laufe des nun folgenden Gesprächs stellt sich heraus, daß die Männer allesamt Anhänger des geheimen Amon Ra-Kultes sind, die unter keinen Umständen zulassen wollen, daß die Außenwelt von ihrer Existenz erfährt. Aus diesem Grunde soll Laura Amon Ra geopfert werden; ihre einzige Chance zu Überleben besteht darin, das Rätsel des Amon Ra zu lösen. Das Rätsel besteht aus zwei Fragen: 1) Welchen Raum verläßt man, ohne ihn vorher betreten zu haben? 2) Was ist der Raum, den Sie betreten, ohne ihn zu verlassen? Dank Ihrer hervorragenden Kenntnisse über Ägypten beantworten Sie die erste Frage mit „Leib", die zweite mit „Grab" , und Sie sind die erste Person, die jemals das Rätsel gelöst hat und ein freier Mensch.

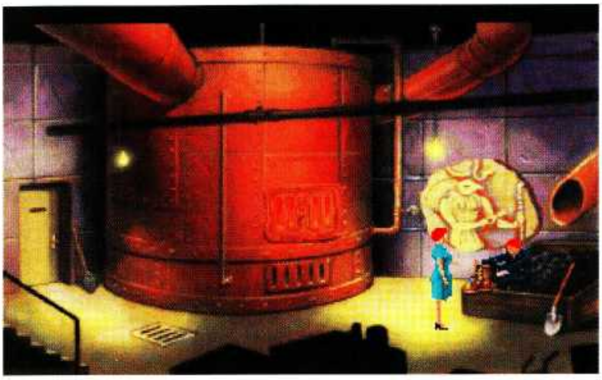


Nachdem Laura nochmals hoch und heilig versprochen hat, über diesen Teil ihres Abenteuers nicht zu sprechen, verläßt sie den Saal durch den Geheimgang hinter dem Altar.

Sie läuft eine Treppe hinab und steht plötzlich in einem weiteren Kellerraum. In der Kohlenkiste kann sie eine Person entdecken, deren Schuh Ihnen eigentlich bekannt vorkommen sollte. Wer sonst trägt alte Arbeitsschuhe zu einem eleganten Smoking als der Hafenarbeiter Steve?

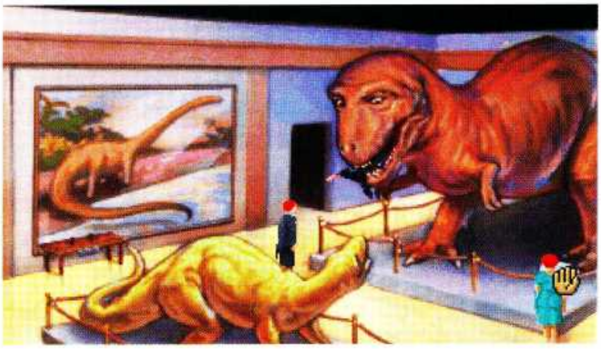
Erschrocken läuft Laura zur Kohlenkiste und schiebt erst einmal mit der Hand die Kohlen von Steves Gesicht, bevor sie ihm das Riechsalz der Gräfin unter die Nase hält. Erstaunlich schnell ist der gute Steve wieder auf den Beinen! Schnell, bevor er vollends aufsteht, reicht Laura ihm seinen zweiten Schuh, den sie im Rüstungssaal aufgelesen hat. Nun können die beiden den Rest des Abenteuers gemeinsam bestehen.

Sie schieben zuerst den großen, kreisförmigen, seltsam behauenen Stein links neben der Kohlenkiste zur Seite – ein dunkler Gang tut sich auf. Nachdem Laura ihre Laterne angezündet hat, klettern sie und Steve hinein. Sie haben bereits ein gutes Stück des Weges zurückgelegt, da kommt ihnen plötzlich ein Haufen Schlangen ent-



gegen. Gott sei Dank erinnern Sie sich an das Schlangenöl, das Sie noch in Ihrer Tasche haben! Es schlägt die Tiere äußerst wirkungsvoll in die Flucht, ein Spritzer genügt.

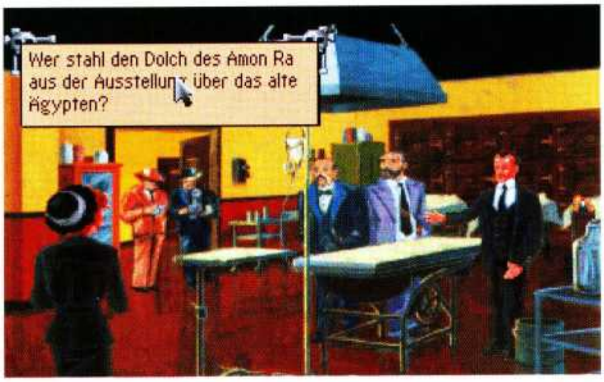
Schon glauben Steve und Laura das Ende dieses schrecklichen Ganges erreicht zu haben, da versperren ihnen Ratten den Weg. Doch gewitzt wie Laura nun einmal ist, kramt sie aus ihrer Tasche das Stück Käse hervor und wirft es durch die linke Türöffnung. Die Ratten hasten davon, kurz darauf nehmen die beiden im Geheimgang einen unangenehmen Geruch, wie von brennenden Haaren wahr. Daraufhin verlassen die beiden den Gang -allerdings durch die rechte und nicht etwa auch durch die linke Tür!!! Sie werden erstaunt sein, wo die beiden wieder auftauchen!



Der Tyrannosaurus Rex spuckt sie aus seinem riesigen Maul, nachdem er sie hochgewürgt hat. Doch auch jetzt ist unseren beiden Kämpfern noch keine Ruhe vergönnt. Sobald Steve sicher neben Laura auf dem Boden gelandet ist, läuft Laura schnell zu dem kleinen Schaltpult und betätigt den dort angebrachten Knopf – erinnern Sie sich noch an den Titel dieses Aktes?!? Schon würgt Rex ein drittes Mal, da erinnern Sie sich in letzter Sekunde an den Titel dieses Aktes, laufen zum Schaltpult und drücken den roten Knopf. Rex schließt sein Maul, und der Sensemann ist gefangen zwischen seinen riesigen Schneidezähnen.

6. Akt: Die Leichenbeschauung

Im sechsten und damit letzten Akt muß unsere Detektivin einem Untersuchungsrichter ihre Schlußfolgerungen preisgeben. Dieses letzte Gespräch findet im Leichenschauhaus statt. Neben besagtem Richter sind noch die Presse und auch Lauras Chef, Sam Augustini, anwesend. Die Untersuchungen an den Leichen hätten zwar etwas Licht in das ganze Geschehen gebracht, doch sei weitere Hilfe unabkömmlich. Sie sollten sich vielleicht vorher noch einmal in Ruhe hinsetzen, und alles nochmals durchdenken. Vielleicht können Sie den komplizierten Fall ja selbst rekonstruieren. Wenn Sie jedoch verzweifeln, sollten Ihnen die nächsten Seiten etwas weiterhelfen.



Wer stahl den Dolch des Amon Ra aus der Ausstellung über das alte Ägypten?

Als erstes muß der Mörder Pippin Carters ausfindig gemacht werden. Für diesen Mord, sowie zahlreichen anderen, ist der Detektiv O´Riley verantwortlich. Das Motiv war, ein anderes Verbrechen zu decken. Aus gleichem Grunde, wurden auch der Hausmeister und Ziggy ins Jenseits befördert. O'Riley war, wie Yvette ja bereits erwähnt hat, in den Dolchdiebstahl verwickelt. Laura fiel auf der Leiche Carters ein Traubenfleck auf, der höchst wahrscheinlich vom Mörder stammte, da dieser ja für seinen übermäßigen Traubenverzehr bekannt ist. Ernie Leach sagte Yvette gegenüber, daß er etwas beobachtet habe, was er lieber nicht hätte sehen sollen. Seine Leiche roch stark nach Alkohol, da er vermutlich in einem der Fässer im Laboratorium ertränkt worden ist. Als die junge Reporterin den Detektiv kurz darauf traf, roch er ebenfalls nach Alkohol. Mrs. Delacroix wurde jedoch aus purer Eifersucht getötet, die sicherlich nicht nur aus wagen Vermutungen bestand.

Die Bilder in der Galerie der Alten Meister waren tatsächlich Fälschungen. Zusammen mit der Gräfin Waldorf-Carrington stahl O'Riley die Originale, welche über den Hehler Ziggy Ziegfeld verkauft worden sind. Um nicht den Gewinn mit ihr teilen zu müssen, also aus finanziellen Überlegungen, knebelte er sie und befreite die Schlange. Leider ließ er am Tatort einige Trauben zurück, was Sie sicher bemerkt haben. Außerdem war sein Name das letzte, was sie von sich gab.

Bereits im Vorspann des Spiels wurde ein Mord, sowie der große Überseekoffer gezeigt. Das Skelett darin war der Museumspräsident Carrington. Identifiziert wurde er anhand der Taschenuhr. Doch wer war dann der Mann auf dem Stachelschwein? Ein Gauner namens Watney Little hat den Präsidenten ermordet, in der Kiste verstaut, und dann seinen Posten im Museum übernommen. Er ermordete deshalb Carrington, um sich persönlich zu bereichern. Da er somit Zugang zum gesamten Museum hatte, war es leicht, die Bilder aus der Galerie zu entwenden. O'Riley brachte ihn sogar soweit, den Dolch des Amon-Ra zu stehlen. Daher blieben auch keine Spuren zurück. Wäre da nicht seine Polizeiakte, die im Büro versteckt war. Um diese Straftaten zu vertuschen, und nicht teilen zu müssen, wurde er ebenfalls vom Polizisten umgebracht. Diese ganze Geschichte mit den Bildern wurde von Pippin Carter entdeckt, was seinen Tod zur Folge hatte. Hinweis darauf war der Notizblock in seiner Tasche.

Wenn Sie genau hingesehen haben, fungierte Ramses Najeer als Hoherpriester des Sonnengottes. Die geheimen Räume für die Zeremonien wurden ihm von Yvette gezeigt. Der Mann, der nebenbei noch Zäune verlegt, war Ernie Leach. Irgendwie mußte er ja seine Spielschulden begleichen.

Als Zeuge für die Anklage stellt sich noch Tut Smith zu Verfügung. Er war während der Zeremonie im Keller, wo er sah, wie O'Riley kaltblütig zwei seiner Landsleute ermordete. Hat Laura nun den Fall richtig rekonstruiert, wird sie vom Untersuchungsrichter dafür gelobt. Sie hat sowohl das ominöse Verschwinden des Dolches, als auch die darauf folgenden Morde gelöst. Der Angeklagte kommt hinter schwedische Gardinen, und Laura erhält für ihre guten Recherchen den Pulitzer-Preis. Zum Abschied schwört der Überführte steineklopfend im Gefängnis Rache an der Reporterin. Ob das ihr nächster Fall wird?

Doch vorher hat sie erst noch Zeit sich von Steve zu verabschieden. Als passendes Erinnerungsstück überreicht er ihr den Dolch des Amon-Ra. Den Dolch? Natürlich nur eine Kopie aus dem Museumsladen. Das Happy End ist dann anschließend eine Verabredung zum gemeinsamen Abendessen. Den Rest können Sie sich dann wohl selbst überlegen. Die restlichen Personen, mitsamt Zukunft, werden noch im Abspann erwähnt. Doch schauen Sie sich das doch selber an.

Legend of Kyrandia

Heiko Preußler

Seit das Königreich der Menschen und das der Natur ein Bündnis zum gemeinsamen Schutz schlossen, wurde das Land Kyrandia durch die magischen Kräfte des Kyragems, des Zeichens des heiligen Bundes, geschützt. Die königlichen Mystiker lenkten die magischen Kräfte des Steins zum Wohle aller. Doch vor vielen Jahren wurden König William und seine Frau vom bösen Hofnarr Malcom ermordet, der seitdem die Quelle der Magie des Reiches kontrolliert. Kallak, der Anführer der königlichen Mystiker und der Vater der ermordeten Königin, erzeugte jedoch einen Bann, der Malcom daran hinderte, das Schloß von Kyrandia zu verlassen. Seinen Enkel Brandon, den einzig rechtmäßigen Erben des Throns, dem er jedoch seine wahre Herkunft verschwieg, zog Kallak weit entfernt vom Schloß auf. Doch der Zauber, der Malcom gefangen hielt, ist nach all den Jahren erloschen, und der auf Rache sinnende Malcom konnte ungestraft seinen finsteren Plänen nachgehen.

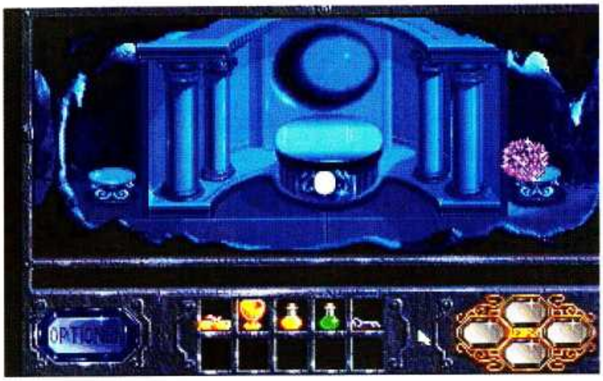
Als Brandon nichtsahnend von einer Wanderung nach Hause kam, fand er seinen Großvater versteinert vor. Brandon konnte nicht wissen, daß Malcom Kallak bereits einen Besuch abgestattet hatte, und für den Zustand seines Großvaters verantwortlich war. Der einzige Hinweis den Brandon hatte, war eine Botschaft an Brynn, die Priesterin im Tempel von Kyrandia. Doch das Blatt, auf dem Kallak geschrieben hatte, war bis auf den Namen leer. Brandon nahm die Botschaft an sich und fand außerdem noch einen Apfel, eine Säge und einen Edelstein, den er ebenfalls einsteckte. Als er das Haus, welches er mit seinem Großvater bewohnte, verlassen wollte, verwandelte sich die Rückwand des Gebäudes plötzlich in ein Gesicht, das zu ihm sprach. Brandon erfuhr, daß er auserwählt war, das Böse in der Welt zu bekämpfen. Da Brandon den Sinn der Worte jedoch nicht verstand, wurde er nur noch mehr verwirrt. Auf direktem Weg eilte er zu Brynn in den Tempel und erzählte ihr von den seltsamen Ereignissen. Als er ihr das Blatt zeigte, welches Brynns Namen trug, erkannte sie, daß es sich um eine magische Botschaft handelte, die sie sichtbar machte. Brynn wurde darin von Kallak gebeten, Brandon bei der Suche nach einem magischen Amulett zu helfen. Sie schickte Brandon daraufhin fort, um ihr eine Lavendelrose zu beschaffen, die sie für einen Zauber brauchte. Brandon machte sich also auf die Suche. Unterwegs kam er am Teich der Trauer vorbei, einem magischen Ort, an dem ständig aus der Höhe Tränen herabfallen. Eine dieser Tränen konnte Brandon auffangen. Wenig später fand er in einer Höhle seinen Freund Herman. Dieser überlegte verzweifelt, wie er eine eingestürzte Brücke über einen Fluß reparieren konnte, da ihm das nötige Werkzeug fehlte. Brandon konnte ihm jedoch mit einer Säge aushelfen, sodaß Herman sich die für die Reparatur notwendigen Bretter zurechtschneiden konnte.

Wenig später fand er dann die gesuchte Rose, die an einem Altar wuchs, der sonst durch Magie geglüht hatte, nun jedoch erloschen war. Mit einer der Rosen ging er zurück zum Tempel, wo Brynn die Rose verzauberte. Brandon sollte sie auf den Altar legen, dann würde er das gesuchte Amulett erhalten. Vorher mußte er jedoch den Altar wieder mit seiner alten magischen Kraft versehen. Als Brandon an einem sterbenden Baum vorbeikam, hatte er eine Idee. Eine Vertiefung in dem Baum hatte genau die Form der Träne, die er am Teich aufgefangen hatte. Als er diese in den Stamm einsetzte, floß neue Kraft in die Pflanze. Angelockt von dem Wunder erschien Merith, ein Freund von Brandon. Er hatte eine geheimnisvolle Murmel gefunden, die Brandon gerne sehen wollte. Merith wollte aber viel lieber Fangen spielen und lief davon. Brandon setzte ihm sofort nach und nachdem er ihm ein ganzes Stück durch den Wald gefolgt war, erwischte er Merith und bekam von ihm die Murmel. Diese paßte genau an eine freie Stelle des Altars und als Brandon sie einsetzte, erstrahlte der heilige Ort mit neuer Energie. Brandon legte nun die von Brynn verzauberte Rose daran und aus dem Nichts erschien ein Amulett mit vier Edelsteinen, die jedoch alle schwarz und ohne magische Energie waren. Sofort lief Brandon in den Tempel zurück, um Brynn davon zu berichten, doch sie war verschwunden. Als Brandon in die Höhle zu Herman kam, hatte dieser die Brücke bereits repariert. Dahinter lagen die Timbermistwälder, in denen der Mystiker Darm lebte, den Brandon aufsuchen wollte.

Darms Hütte befand sich direkt am Eingang der Timbermist-Wälder. Hier lebte er zusammen mit seinem „Haustier", dem Drachen Brandywine. Darm schien die meiste Zeit über geistig leicht abwesend zu sein, forderte Brandon jedoch dazu auf, ihm einen Federkiel zu bringen, damit er ihm helfen könne. Brandon machte sich daraufhin in den Wäldern auf die Suche. Dabei fand er neben einer Menge verschiedener Edelsteine auch einen Tannenzapfen, eine Walnuß und eine Eichel. Als er auf die Deadwood-Lichtung kam, warf er diese drei Hülsenfrüchte in ein Loch, und kurze Zeit später wuchs eine eigenartige, sprechende Pflanze auf der Lichtung. Diese bedankte sich bei Brandon recht höflich dafür, daß er der Deadwood-Lichtung neues Leben eingehaucht hatte und pustete ihn anschließend voll Blütenstaub. Als Brandon diesen einatmete, wurde einer der Edelsteine auf seinem Amulett plötzlich gelb. Er hatte die erste Zauberkraft des Amuletts aktiviert, einen Heilzauber. In den Timbermist-Wäldern gab es auch ein Nest, in dem ein kranker Vogel saß. Brandon benutzte nun die gerade neu gewonnene Kraft dazu, den Vogel zu heilen, und erhielt dafür von diesem eine Feder. Wieder in Darms Hütte angekommen, schrieb Darm ihm mit Hilfe der Feder eine magische Schriftrolle, einen Vereisungszauber. Anschließend erhielt Brandon den Auftrag, das Rätsel seiner Geburtssteine zu lösen. Darm hatte jedoch vergessen, was es damit auf sich hatte. Das einzige, woran er sich erinnerte, war, daß Brandon die Steine in einen Teller legen mußte und der erste Stein ein Sonnenstein war, den er irgendwo versteckt hatte. Brandon durchsuchte daraufhin die Wälder von Kyrandia und sammelte alle Edelsteine ein, die er finden konnte. Diese legte er dann vor einem Mamoraltar in der Nähe von Darms Hütte ab, dem einzige Ort, an dem sich ein Teller befand. Den gesuchten Sonnenstein fand er in einem Bach, der aus einer sprudelnden Quelle entsprang. Einen weiteren Edelstein, einen Rubin, pflückte Brandon auf einem Rubinbaum. Dabei wurde er jedoch von einer giftigen Schlange gebissen. Ohne Frage wäre er in kürzester Zeit gestorben, wenn er sich nicht mit dem gelben Stein des Amuletts geheilt hätte. Jetzt konnte er daran gehen, das Rätsel zu lösen. Von Darm wußte Brandon, daß er mit dem Sonnenstein beginnen mußte. Als er diesen in die Schüssel auf dem Altar legte, löste der Stein sich auf und erschien auf der Vorderseite des Altars. Jetzt mußte er nur noch die Reihenfolge der restlichen Steine herausfinden. Immer wenn Brandon einen falschen Stein in die Schale legte, verbrannte dieser. Alle Steine, die er auf diese Weise verlor, konnte Brandon jedoch später irgendwo im Wald wiederfinden. Nachdem er den vierten und letzten richtigen Stein eingesetzt hatte, begann die Schüssel plötzlich ihre Form zu verändern und wurde zu einer Panflöte. Mit dieser ging er nun zu Darm zurück, der ihm den Rat gab, Zanthia aufzusuchen, die irgendwo hinter der Schlangengrotte lebt. Dazu mußte Brandon diese äußerst gefährliche Höhle durchqueren.

Als er die Grotte erreichte, hatte er seine erste Begegnung mit Malcom, der sich über ihn lustig machte. Er konnte in Brandon einfach keinen ernsten Gegner sehen, und drohte ihm sogar, indem er ein Messer haarscharf an Brandon vorbei warf. Dieser erwiderte die Unhöflichkeit und schleuderte das Messer auf Malcom zurück, der sich daraufhin in die Höhle zurückzog, und ihren Eingang mit einer Eismauer verschloß. Mit Hilfe der Panflöte konnte Brandon jedoch einen schrillen Ton erzeugen, der das Eis zersplittern ließ. Der Weg in die Höhle war frei.

Als Brandon aber einen der ersten Räume durchquerte, fiel hinter ihm ein Fallgitter zu, und der Rückweg war ihm versperrt. Eine von der Decke herabhängende Plattform bildete jedoch das Gegengewicht zu dem Türmechanismus. Wenn ein schweres Gewicht darauf liegen würde, könnte Brandon die Tür sicher wieder öffnen. Im Inneren der Grotte wuchsen an verschiedenen Stellen Feuerbeeren. Brandon pflückte welche davon, und hatte nun ausreichend Licht, um seinen Weg zu finden. Feuerbeeren haben jedoch die unangenehme Eigenart, sobald sie gepflückt werden, langsam ihre Leuchtkraft zu verlieren. Jeweils drei Räume konnte Brandon mit einer der Beeren durchqueren, dann mußte er einen neuen Busch gefunden, und seinen Vorrat aufgefrischt haben. Auf diese Weise durchsuchte Brandon die gesamte Höhle. Dabei fand er an verschiedenen Stellen große Steine, die er mitnahm. Wesentlich



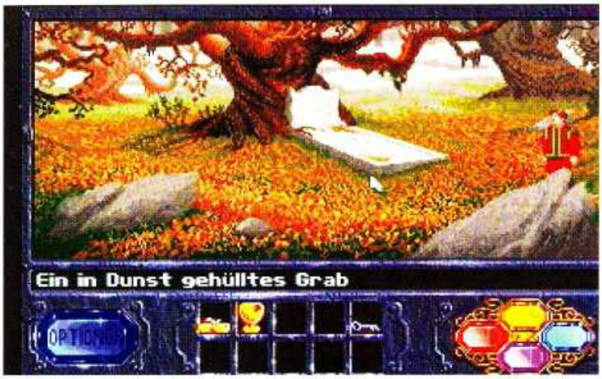
interessanter war aber der Pantheon des Mondlichts. An diesem Schrein mitten in der Höhle warteten zwei Irrlichter, die Brandon darum baten, sie mitzunehmen. Da aber mindestens einer von ihnen warten mußte, bis der Pantheon fertiggestellt war, konnten sie sich nicht darüber einigen, wen von ihnen Brandon mitnehmen sollte. Da sie einfach keine Einigung erzielen konnten, sollte Brandon statt dessen für sie den Pantheon fertigstellen, damit beide gehen konnten. Dafür würden sie ihm die Fähigkeit des Schwebens vermitteln.

Zwei weitere interessante Orte waren die Smaragdhöhle, deren Wände vollständig mit grünen Edelsteinen überzogen waren, sowie die Höhle des Zwielichts. Hier fand Brandon neben einem weiteren Stein auch eine Goldmünze. Einen Teil der Höhle konnte Brandon jedoch nicht betreten, da hier keine neuen Feuerbeeren wuchsen. Er kehrte deshalb zum Ausgang der Höhle zurück. Die Falltür konnte er tatsächlich öffnen, indem er die Steine, die er eingesammelt hatte, fünf Stück waren es im Ganzen, auf die hängende Plattform warf. Wieder in den Timbermist-Wäldern angekommen, ging Brandon nun zu dem alten Brunnen, und warf die Münze hinein, woraufhin ein Mondstein erschien. Mit diesem kehrte er in die Höhle zum Pantheon zurück. Als Brandon den Mondstein in eine Vertiefung einsetzte, wurde der Raum plötzlich von hellem Mondlicht erleuchtet. Der Pantheon war damit fertig, und die Irrlichter bedankten sich bei Brandon, indem sie einen weiteren Stein auf dem Amulett aktivierten. Brandon konnte sich damit selbst in ein Irrlicht verwandeln und schwebte so, seine eigenes Licht erzeugend, in den südöstlichen Teil der Höhle, den er bisher nicht betreten konnte. Hier stieß er auf einen Lavastrom, dessen Hitze eine Überquerung unmöglich machte. Als Brandon aber die magische Schriftrolle von Darm benutzte, erstarrte der Strom und kühlte sich so stark ab, daß man hinübergehen konnte. Auf der anderen Seite lag in einem Raum ein kleiner Schlüssel aus Eisen. Auf dem Rückweg verwandelte er sich wieder in ein Irrlicht, und konnte jetzt auch den Abgrund des ewigen Falls direkt hinter dem Eingang der Schlangengrotte überqueren. So gelangte Brandon in die Wälder hinter der Grotte. Doch kaum hatte er den Wald betreten, da löste sich von einem Baum ein großer Ast und fiel ihm auf den Kopf. Der Schlag raubte ihm das Bewußtsein.

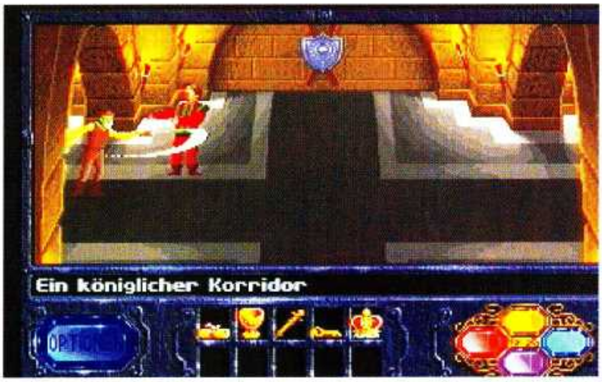
Als Brandon wieder zu sich kam, befand er sich in Zanthias Hütte. Von ihr erfuhr er erstmals, daß er in Wirklichkeit ein Prinz sei, doch noch sagte sie ihm nicht die ganze Wahrheit. Zunächst einmal schickte sie Brandon aus, ihr magisches Wasser aus dem verzauberten Brunnen zu holen, der westlich von ihrer Hütte lag. Am Brunnen traf Brandon erneut auf Malcom. Der Hofnarr wurde langsam wirklich lästig. Er entfernte eine Kristallkugel vom Rand des Brunnens, woraufhin dieser versiegte. Die Kugel, so sagte Malcom, würde er verstecken. Brandon machte sich auf die Suche. Dabei stieß er mitten im Wald auf den königlichen Kelch, der in einem Kraftfeld eingeschlossen über dem Boden schwebte. Alle seine Versuche, den Kelch zu erreichen, schlugen fehl. Nach einiger Zeit fand er einen brennenden Baum. Das Feuer konnte er mit der magischen Schriftrolle löschen, und darunter kam die gesuchte Kristallkugel zum Vorschein. Mit dieser konnte Brandon nun den Brunnen reparieren und das Wasser begann wieder zu fließen. Bevor er es nun zu Zanthia brachte, trank er selbst davon einen Schluck, woraufhin der dritte Stein auf dem Amulett aktiviert wurde. Jetzt ging er wieder zu Zanthia, die als nächstes frische Blaubeeren benötigte, um einen Zaubertrank für Brandon herzustellen. Erneut machte sich Brandon auf die Suche, doch als er mit den Blaubeeren zurückkehrte, war Zanthia verschwunden.

Brandon mußte deshalb selbst herausfinden, wie man den Trank zubereiten konnte. Dabei stellte er fest, daß der Trank immer dann seine Farbe änderte, wenn man eine Pflanze oder einen Edelstein bestimmter Farbe hineinwarf. Brandon entschloß sich deshalb, möglichst viele verschiedene Pflanzen und Edelsteine einzusammeln. Dann bemerkte er, daß der Teppich in Zanthias Hütte verschoben worden war. Darunter fand er eine Falltür, die in einen Wald hinter Zanthias Haus führte. Doch auch hier war die Mystikerin nicht. Dafür entdeckte Brandon jedoch zwei andere Dinge. Da waren einmal die Kristalle der Alchemie, ein „Spielzeug" von Zanthia, sowie eine Langune, von der aus man in weiter Ferne die Insel sehen konnte, auf der das Schloß mit dem Kyragem stand. An der Lagune wuchsen außerdem rote Orchideen, die Brandon für den Trank gebrauchen konnte. Insgesamt drei verschiedene Tränke konnte er so zubereiten, einen roten aus der Orchidee und einem roten Edelstein, einen gelben aus einer Tulpe vom Bach und einem gelben Edelstein, sowie einen Blauen aus den Blaubeeren und einem blauen Edelstein. Leere Flaschen für die Tränke fand Brandon jedesmal neu, wenn er in Zanthias Haus zurückkehrte. Jeweils zwei Flaschen füllte Brandon nun mit dem Trank einer Farbe und ging dann zu den Kristallen der Alchemie. Die Vertiefungen in den Kristallen hatten genau die Form der Flaschen, und immer wenn er zwei verschiedenfarbige Tränke in die Kristalle einsetzte, wurden diese zu einem neuen Trank verschmolzen. So erhielt Brandon einen grünen, einen orangen und einen purpurnen Trank. Da es sich bei dem grünen Trank um Gift handelte, nahm Brandon nur die beiden anderen Flaschen mit.

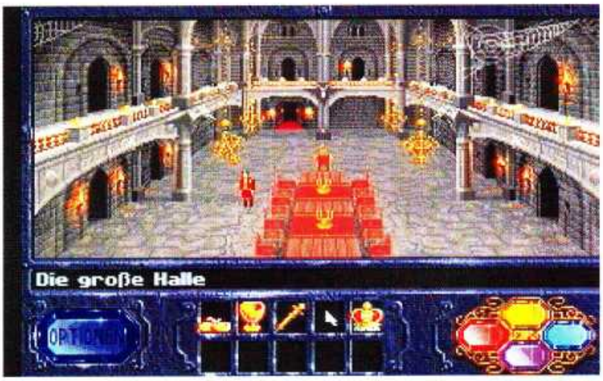
Brandon kehrte nun zu dem Kelch zurück. Mit Hilfe des dritten Zaubers auf dem Amulett konnte er ihn zu sich herunterziehen. Doch als er Kelch auf den Boden fiel, erschien plötzlich ein Gnom und stahl ihn. Brandon folgte der kleinen Kreatur zu ihrem Haus. Mit Hilfe des purpurnen Trankes konnte Brandon sich so sehr verkleinern, daß er die Wohnung des Gnoms betreten konnte. Dieser sah den Kelch als seinen Besitz an, war aber bereit, ihn gegen etwas anderes zu tauschen. Ein Apfel war genau das richtige für ihn, denn er war selbst zu klein, um welche zu pflücken. Den Kelch fand Brandon anschließend draußen vor dem Haus des Winzlings. Jetzt ging er zurück zur Lagune. Hier pflückte er noch eine Orchidee, dann trank er den orangen Zaubertrank, woraufhin er sich in ein fliegendes Pferd verwandelte und zur Insel mit dem Schloß flog.



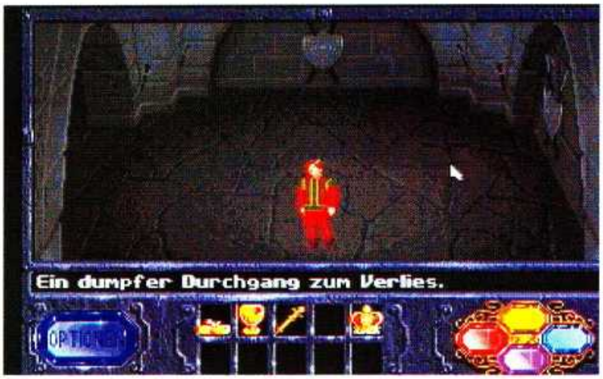
Auf der Insel hatte Malcoms böser Einfluß dafür gesorgt, daß fast alle Pflanzen abgestorben waren. Der Weg zum Schloß führte Brandon durch einen toten Wald, in dem sich ein Grab befand. Es war das Grab seiner Eltern, über die er jetzt die Wahrheit wußte. Als er die Blume auf das Grab legte, erschien ihm der Geist seiner Mutter, und Brandon erhielt von ihr den vierten magischen Stein auf seinem Amulett. Weiter ging es nun zum Schloß. Das Tor war verriegelt und wurde von zwei Wächterstatuen bewacht. Mit dem letzten Zauber des Amuletts machte Brandon sich nun unsichtbar und konnte anschließend mit dem Schlüssel aus der Höhle das Tor aufschließen. Im Inneren des Ge-



bäudes begegnete er erneut Malcom. Dieser sah in Brandon jedoch keine Gefahr und ließ ihn frei herumlaufen. Er machte sich nun an die Durchsuchung des Schlosses und fand in der Küche, zwischen alten Kochgerätschaften versteckt, das königliche Zepter. Im ersten Stock begegnete er seinem Freund Herman, der von Malcom in eine Art Zombie verwandelt worden war. Mit dem gelben Stein des Amuletts konnten Brandon ihn jedoch in tiefen Schlaf fallen lassen. Hinter Herman gelangte Brandon nun in ein Schlafzimmer, in dem ein Glockenspiel stand. Er schlug zuerst die ganz rechte Glocke an, und dann die restlichen von links nach rechts, woraufhin sich ein Geheimfach öffnete, in dem ein goldener Schlüssel lag, den Brandon mitnahm. Als nächstes ging er in die Bibliothek. Zahlreiche Bücher standen hier, die alle nur mit einem Buchstaben versehen waren. Als Brandon die Bücher mit den Buchstaben D, R, E und H herauszog, drehte sich plötzlich der Kamin, und die königliche Krone kam zum Vorschein. Als Brandon den Kamin selber betrat, wurde er in ein Gewölbe befördert, in dem er auf ein Kraftfeld stieß, daß er mit dem blauen Stein des Amuletts entfernte. Hinter dem Kraftfeld entdeckte er eine lose Platte im Boden, unter der ein zweiter goldener Schlüssel lag.



Die beiden Schlüssel entriegelten die verschlossene Tür in der großen Halle und dahinter lag ein Raum mit drei Kissen. Brandon legte das Zepter auf das linke Kissen, die Krone auf das mittlere und den Kelch aufs rechte, woraufhin sich das Kyragewölbe öffnete, in dem sich der Kyragem befand. Doch als Brandon gerade hineingehen wollte, erschien wieder einmal Malcom. Brandon hatte nun endgültig genug von dem aufdringlichen Hofnarr, schlug ihn kurzerhand nieder und ging dann ins Gewölbe. Hier lag der gewaltige Edelstein, der die Quelle der gesamten Magie des Reiches bildete. Brandon war etwas überrascht, als Malcom fast sofort wieder auftauchte. Offensichtlich hatte der Bursche sich schneller als erwartet von dem Schlag erholt und war jetzt wirklich sauer. Brandon jedoch hatte noch einen letzten Trick auf Lager. Er stellte sich vor einen großen Spiegel und machte sich dann unsichtbar. Als jetzt Malcoms Versteinerungszauber heranflog, prallte das magische Geschoß vom Spiegel ab und traf seinen Verursacher. Augenblicklich verwandelte dieser sich in eine leblose Statue. Damit war der Bann vom Kyragem genommen und alle, die Malcom zu Stein verwandelt hatte, wurden von ihrer Verzauberung befreit. Brandon wurde zum neuen König und vielleicht werden wir irgendwann mehr über ihn und seine Abenteuer erfahren.



Ein dumpfer Durchgang zum Verlies.

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Stefan Hufnagel

INDIANA JONES®
and the
FATE OF ATLANTIS

In den Hauptrollen

Indiana Jones

Wer kennt ihn nicht, den Gegenspieler aller Archäologen, die nur an ihren Ruhm, und nicht an die Verantwortung denken, die sie tragen.

Sofia Hapgood

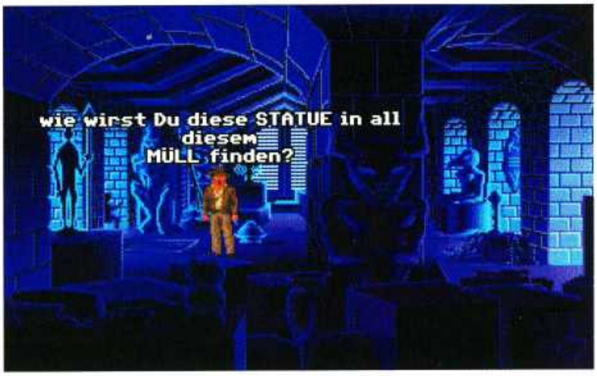
Eine ehemalige Kollegin von Indiana Jones, die sich aber jetzt nur noch als Medium betätigt. Sie kann Ihnen bei diesem Abenteuer sicherlich hilfreich sein.

Kerner

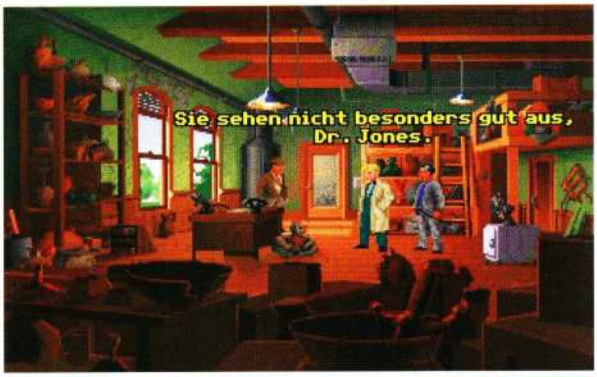
Er ist der große Bösewicht in diesem Abenteuer. Als Nazischerge versucht er vor Indy Atlantis zu erreichen und das Wissen von Atlantis für Hitler zu nutzen.

Nur-Ab-Sal

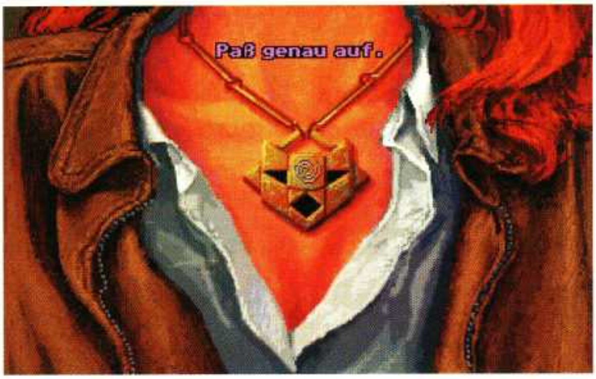
Einer der letzten Herrscher oder Götter von Atlantis. Jetzt sucht er Sofia heim, die ihm als Medium dient. Er tritt zuerst nur als Medaillon auf, das Sofia trägt.



wie wirst Du diese STATUE in all
diesem
MÜLL finden?



Sie sehen nicht besonders gut aus,
Dr. Jones.



Paß genau auf.

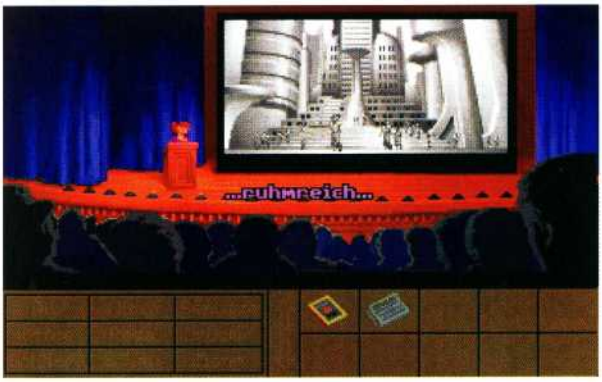
Einführung

Atlantis, jene Legende der großen versunkenen Zivilisation. Die Aufgabe von Indiana Jones besteht darin, Atlantis zu finden. Und zwar bevor die Nazis es tun. Diese wollen mit Hilfe der Geheimnisse von Atlantis die Welt unterwerfen. Geben Sie Ihr Bestes und lassen Sie sich von Sofia und ihren medialen Fähigkeiten leiten. Retten Sie das Wissen von Atlantis und vor allem die archäologischen Werte für die Nachwelt.

Die Suche nach Platons verlorenem Dialog

Das Abenteuer beginnt: Indy steht in einem dunklen Raum. Sagte er nicht etwas von einer Statue? Diese gilt es jetzt zu finden. Im ersten Raum ist sie nicht, doch wie kommen Sie hier jetzt raus? Klicken Sie die Statue links im Bild an. Durchsuchen Sie solange die Räume, bis Sie rechts im Bild ein paar Spinde sehen. In einem von diesem finden Sie die Statue.

Sie fliegen nun nach New York, und landen genau vor dem Theater, in welchem Sofia einen Vortrag über Atlantis hält. Leider haben Sie am Haupteingang keine Chance, hinein zu gelangen. Aber wozu gibt es denn noch die Hintertür. Auf dem Weg dorthin sollten Sie aber noch die Zeitung mitnehmen, die Sie am Kiosk bekommen. Jetzt haben Sie drei Möglichkeiten in das Theater hineinzugelangen: Sie können die Kisten wegschieben um über die Feuerleiter zu gehen, Sie öffnen die Tür und überreden den Wächter Sie hineinzulassen (Dialogkombination 1-2-1-3-3) oder Sie reizen den Wächter (Dialogkombination 3-2-3) und boxen ihn nieder. Ganz gleich wie Sie in das Theater gekommen sind, Sie sollten dafür sorgen, daß Sofia Ihren Vortrag beendet.



Doch davor gibt es ein Problem in Person des Beleuchters. Unterhalten Sie sich so lange mit ihm, bis Sie ihn nach seinen Hobbys fragen können. Geben Sie ihm noch die Zeitung und Sie können frei schalten und walten. Apropos, legen Sie den rechten und linken Hebel am Beleuchterpult um, und drücken Sie den Knopf. Reden Sie nun so lange mit Sofia, bis Sie sich auf Island wiederfinden. Bei dem Gespräch erfahren Sie noch einige interessante Einzelheiten.

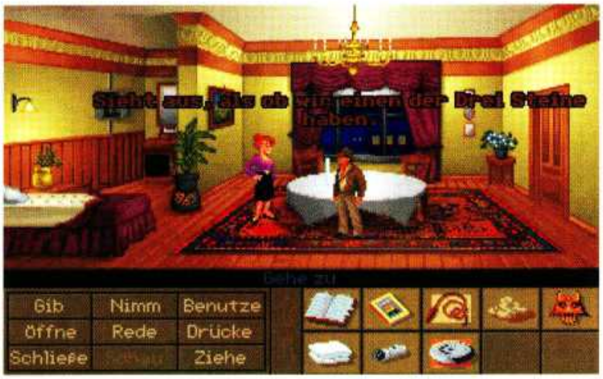
Auf Island angekommen, gehen Sie zur Höhle und unterhalten sich mit Professor Heimdall. Hier erhalten Sie wichtige Informationen über Atlantis, und wo Sie die Reise fortsetzen sollten. Haben Sie ihm alle Informationen entlockt, geht es weiter nach Tikal. Sehen Sie sich hier im Dschungel etwas um. Auf der anderen Seite des Dschungels versperrt Ihnen eine Schlange den Weg. Um diese loszuwerden, müssen Sie das Urwaldtier so lange umhertreiben, bis es vor dem dritten Pfad von rechts steht. Wenn Sie es dann mit der Peitsche schlagen (benutze Peitsche mit Urwaldtier) rennt es genau zur Schlange und Sie haben freie Bahn. Benutzen Sie einfach den Baum, um über den Abgrund zu gelangen. Nachdem Sofia auch eingetroffen ist, versuchen Sie, in den Tempel zu gehen. Sternhart will darauf zu Ihrer Legitimation den Titel des verlorenen Dialogs wissen. Da Sie ihn noch nicht kennen, verschwindet er wieder. Aber es ist ja noch ein anders Plappermaul in der Nähe. Fragen Sie doch mal den Papagei. Der kann Ihnen bestimmt einiges erzählen. Gehen Sie nun wieder Richtung Tempel und sagen Sie Sternhart den richtigen Titel. Im Tempel angelangt, muß sich Sofia etwas um Sternhart kümmern, damit Sie den Tempel wieder verlassen können. Vor dem Tempel hängt eine Kerosinlampe an einem Souvenirstand. Stecken Sie sich diese ein, und kehren Sie in den Tempel zurück. Sollte Sternhart sich schon wieder um Sie kümmern wollen, so lassen Sie Sofia nochmal mit ihm flirten. Rechts vorne in Bild sehen Sie verschiedene Gravuren. Eine sieht etwas anders aus. Reinigen Sie diese mit dem Kerosin aus der Lampe, und lösen Sie sie danach vorsichtig von der Wand ab. Diese Steinplatte können Sie als Nase in den Tierkopf am Eingang einsetzen. Wenn Sie daran ziehen, öffnet sich eine Geheimtür. Jetzt werden Sie leider von Sternhart bestohlen. Doch in seiner Eile vergißt er das Wichtigste, eine Kugel aus Orichalcum. Diese müssen Sie auf jeden Fall mit nach Island nehmen, wo Sie jetzt wieder hinfliegen. Das Treffen mit Heimdall ist ja recht frostig und auf den ersten Blick scheint es schwierig, die Statue aus dem Eis zu befreien. Die Maschinen aus Atlantis wurden doch mit Orichalcum betrieben. Setzen Sie einfach Ihre Kugel in die Statue ein. Diese können Sie dann ohne Probleme mitnehmen und zu den Azoren fliegen. Dort eingetroffen, befinden Sie sich vor Costas Haus. Die Verhandlungen mit ihm sind viel einfacher, wenn Sie zuerst Sofia mit Ihm reden lassen. Da er nur ein Geschäft machen will, müssen Sie mit ihm handeln. Sofia wird ihre Kette nicht hergeben wollen, bleibt also nur die Statue aus Island. Ist der Handel zustande gekommen, erhalten Sie die Informationen, die Sie benötigen, um Platons verlorenen Dialog zu finden. Um ihn zu finden, begibt sich Indy automatisch ins Barnett College.

Jetzt müssen Sie ein wenig suchen, denn es gibt drei mögliche Verstecke. Die erste Möglichkeit: Gehen Sie die Treppe hoch in die Bibliothek, und sehen Sie sich den Stuhl etwas genauer an. Nehmen Sie den Kaugummi und gehen Sie in den Keller. Jetzt müssen Sie irgendwie die Kohlenrutsche hinaufgelangen. Dabei leistet der

Kaugummi Ihnen gute Dienste, wenn Sie ihn auf die Kohlenrutsche kleben. In dem so erreichten Raum nehmen Sie die Katze aus Wachs mit und steigen wieder in den Keller hinab. Wenn das Buch in der Katze ist, müssen Sie irgendwie das Wachs wegbekommen. Öffnen Sie dazu den Ofen, und schmelzen Sie das Wachs ab. War das gesuchte Buch nicht in der Katze, müssen Sie woanders suchen. Für die zweite Möglichkeit müssen Sie zuerst den Raum mit dem Totempfahl finden. Dort heißt es genau suchen, denn in einem der rechten Regale liegt eine Pfeilspitze. Diese nehmen Sie mit und gehen in den Keller. Von dort nehmen Sie den alten Lappen mit und wieder zurück in die Bibliothek. Sehen Sie das umgestürtzte Bücherregal? Die Rückwand ist mit mehreren Schrauben befestigt. Aus dem Lappen und der Pfeilspitze können Sie einen Schraubendreher basteln. Lösen Sie nun die Schrauben von der Rückwand, und heben Sie diese ab. Haben Sie das Buch noch immer nicht gefunden, bleibt nur noch die dritte Möglichkeit. Gehen Sie in Indys Büro (es liegt auf der anderen Straßenseite), und nehmen Sie die Mayonnaise aus dem Kühlschrank. Kehren Sie in den Raum mit dem Totempfahl zurück, und schütten Sie die Mayonnaise vor den Pfahl. So können Sie den Totempfahl bewegen und ihn unter das Loch in der Decke schieben. Nachdem Sie hinaufgeklettert sind, befinden Sie sich auf dem Dachboden. Hier öffnen Sie zuerst die Urne und nehmen den Schlüssel an sich. Hinter der großen Kiste verbirgt sich eine kleine Kiste, die Sie mit dem Schlüssel aus der Urne öffnen können. Spätestens jetzt halten Sie den langgesuchten verlorenen Dialog von Plato in Ihren Händen. Kehren Sie jetzt wieder in Ihr Büro zurück. Hier heißt es jetzt entscheiden, welchen Lösungsweg Sie nach Atlantis einschlagen wollen.

Die Suche nach Atlantis als Team

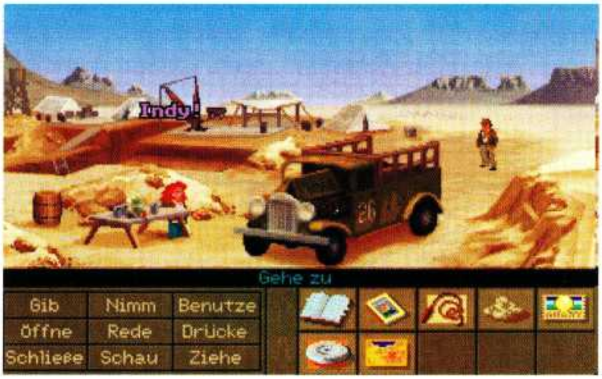
In Algerien angelangt, müssen Sie zu Omars Laden gehen. Er befindet sich in einem Hinterhof. Sie erreichen ihn, indem Sie an dem Messerwerfer und dem Händler vorbei nach hinten gehen. Bei Omar können Sie im Moment noch nicht viel erreichen, da er als Legitimation einen der Schlüsselsteine von Atlantis sehen will. Bevor Sie jedoch wieder gehen und nach Monte Carlo weiterfliegen, sollten Sie die (schreckliche) Maske mitnehmen. In Monte Carlo müssen Sie zunächst Trottier finden. Sprechen Sie einfach Passanten auf der Straße vor dem Hotel an. Sie geben Ihnen Hinweise, wie Trottier aussieht. Bevor Sie ihn aber ansprechen, lesen Sie sich noch einmal den Dialog gründlich durch. Trottier wird Ihnen nämlich gleich eine Frage zu Platos Versen stellen. Haben Sie anhand von Gesprächen Trottier gefunden, gestaltet sich der Dialog mit ihm wie folgt: 2-3-3-Frage von Trottier-2-1. Haben Sie es geschafft, Trottier zu Sofia in das Hotelzimmer zu bekommen, sollten Sie sie auch handeln lassen. Die Zeit, in der Sofia eine Seance abhält, nutzen Sie dazu das Bettlaken vom Bett zu ziehen und die kleine Taschenlampe aus dem Schrank zu nehmen. Jetzt haben Sie alle Utensilien, um Trottier ein wenig Angst einzujagen. Links in der Ecke ist der Sicherungskasten. Unterbrechen Sie als erstes die Stromzufuhr zu dem Zimmer. Wenn Sie sich jetzt das Bettlaken umlegen und die Maske aufsetzen, brauchen Sie diese nur noch mit der Taschenlampe beleuchten. Sie sehen schön schaurig aus, wenn Sie sich Trottier so zeigen.



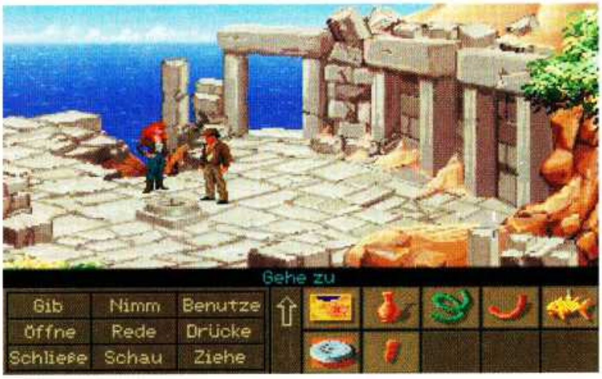
Sieht aus, als ob wir einen der Drei Steine haben.

Er hat es bei seiner Flucht so eilig, daß er sogar seinen Schlüsselstein, den Sonnenstein, bei Ihnen zurückläßt. Endlich haben Sie etwas, was Sie als echte Atlantis-Sucher akkreditiert. Selbst der mißtrauische Omar wird diesen Stein als Zeichen akzeptieren. Kehren Sie also nach Algerien zurück. In Omars Laden zeigen Sie ihm den Sonnenstein. Omar schickt Sie darauf in die Wüste. Leider ist diese Aktion wenig erfolgreich. Aber es gibt ja auch bessere Wege durch die Wüste, als zu Wüstenschiff, und ein Ballon schaukelt sicher nicht so schrecklich. Doch vor den Lohn...

Zuerst müssen Sie Ihre Maske bei Omar gegen etwas anderes eintauschen. Jetzt zurück zu dem Händler und ihn nach seiner Spezialität fragen. Heute gibt es Taube am Spieß. Leider haben Sie kein Geld zum Bezahlen, also müssen Sie handeln. Jetzt beginnt ein kleines Geduldsspiel. Sie müssen solange bei Omar Gegenstände eintauschen, bis der Händler meint, ein gutes Geschäft zu machen. Sie sollten aber auf jeden Fall die Tips beachten, die der Händler Ihnen gibt. Sonst wird Ihre Geduld zu sehr strapaziert. Haben Sie endlich die Taube in Händen, gehen Sie zu dem Messerwerfer. Sofia nur mit Worten zu überreden, dem Messerwerfer als Assistentin behilflich zu sein, genügt nicht. Und da er mit Ihnen nicht zufrieden ist, müssen Sie etwas nachhelfen. Versuchen Sie noch einmal Sofia zu überreden, und sagen Sie ihr dann, daß Sie den Messerwerfer genauer beobachten wollen. Jetzt reicht ein kleiner Schubs gegen Sofia und Sie haben eine wunderbare Freiwillige. Als Dank bekommt Sofia dafür auch ein Messer. Dieses nehmen Sie an sich und gehen dann zu dem Bettler. Er gibt Ihnen ein Gratisgeschenk, wenn Sie ihm die Taube geben. Nachdem Sie so eine Ballonfahrkarte erhalten haben, können Sie die Treppe im Hintergrund hinaufgehen. Dem Kontrolleur geben Sie Ihre Fahrkarte und steigen ein. Ansich ist es ein Fesselballon, aber Fesseln kann man ablegen, zum Beispiel mit dem Messer vom Messerwerfer. Zum Steuern des Ballons können Sie verschiedene Luftschichten benutzen, indem Sie Ballast abwerfen oder Gas ablassen. Da Sie den genauen Weg zur Ausgrabungsstätte nicht kennen und die Karte auch sehr ungenau ist, müssen Sie des öfteren landen und die Nomaden fragen. Wenn Sie sich an die Wegbeschreibung halten, kommen Sie schnell in die Nähe der Ausgrabungsstätte, die mit einem roten X markiert ist. Dort angekommen, geht es automatisch nach unten. Sie wurden gerade abgeschossen. Doch keine Panik, Sie landen sanft. Die neugierige Sofia war etwas zu unvorsichtig und prompt landet sie in einer dunklen Grube. Sie sollten schnell zur Befreiung schreiten und die Arme da wieder herausholen. Doch das ist leichter gesagt als getan. Hinten im Bild ist eine Leiter, die Sie zur Ausgrabungsstätte herunterführt.

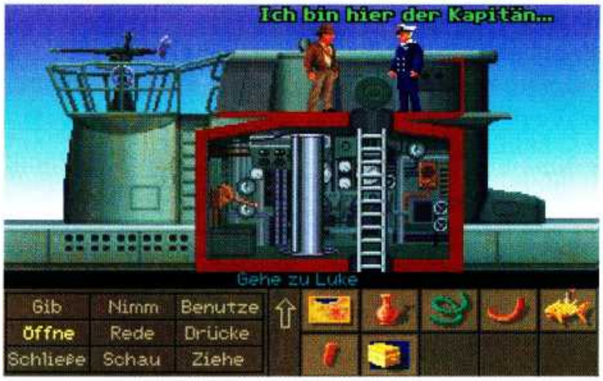


Dort ist es leider noch sehr dunkel. Mit viel Gefühl an der Maus können Sie aber dennoch die wichtigsten Gegenstände erkennen. Nehmen Sie hier zuerst die Tasse bzw. das Ding aus Ton und den Schlauch. Merken Sie sich dabei gleich, wo der Generator steht. Laufen Sie jetzt zurück zum Truck, und saugen Sie das Benzin, das für den Generator benötigt wird, aus dem Tank ab. Kehren Sie anschließend zum Generator zurück und füllen Sie das Benzin ein. Betätigen Sie nun noch den Starterknopf und es wird hell. Die Schiffsrippe und der Holzstab werden Ihnen noch treue Dienste leisten, doch jetzt sollten Sie wirklich Sofia befreien. Entfernen Sie mit der Rippe die rechte Wand. Jetzt können Sie ein Loch sehen, in das Sie den Holzstab einsetzen. Der Sonnenstein paßt genau auf den Stab. Die richtige Einstellung finden Sie im Dialog. Haben Sie sie gefunden, sollten Sie sich diese aufschreiben, da Sie sie später noch öfter benötigen werden. Haben Sie die Einstellung gefunden und am Stein eingestellt, drücken Sie auf die Achse, und Sofia ist wieder frei. Da es hier nicht mehr viel zu holen gibt, können Sie den Generator wieder ausschalten. Sie sollten nicht vergessen, die Zündkerze mitzunehmen, diese brauchen Sie gleich für den Truck. In diesen bauen Sie nun Ihre Zündkerze und Sofias Verteilerkappe ein. Auf nach Kreta.



In den Ruinen von Knossos heißt es jetzt ein wenig suchen. Als erstes benötigen Sie das Vermessungsinstrument. Dann sollten Sie den Raum mit den Wandgemälden finden. Hier erfahren Sie, wie Sie den Mondstein finden können. Nun heißt es Steinhaufen rücken. Unter zwei Steinhaufen im Ruinenzentrum befinden sich zwei Statuen. Auf diese können Sie das Vermessungsgerät setzen. Peilen Sie die geraden Seiten der Hörner an. Haben Sie dies richtig gemacht, erscheint ein Kreuz an der Stelle, an der der Mondstein vergraben ist. Graben Sie ihn mit der Schiffsrippe aus, und kehren Sie an den Ausgangspunkt zurück. Studieren Sie noch einmal Platons Dialog, damit Sie die richtige Stellung für den Mondstein finden. Auch diese sollten Sie sich notieren. Auf dem Boden sehen Sie die Achse, auf welche Sie erst den Sonnenstein und dann den Mondstein setzen. Die Steine richtig einstellen und die Achse eindrücken. Der Weg in das Labyrinth ist frei. Gleich im ersten Raum müssen Sie zeigen, daß Sie mit Ihrer Peitsche umgehen können. Nehmen Sie zwei der drei Köpfe an sich. Den dritten holen Sie sich vom Nachbarraum aus mit der Peitsche. Suchen Sie nun nach einem Raum mit einer Gittertür und einer Plattform. Wenn Sie die Köpfe auf die Plattform legen, öffnet sich die bis jetzt verschlossene Tür. In dem nun folgenden Raum befindet sich eine große Minotaurusstaute. Gehen Sie nah an die Staute heran, und schlagen Sie ihr den Kopf ab. Betreten Sie die Plattform vor der Statue und schon geht es abwärts. Sternhart war vor Ihnen scheinbar nicht so erfolgreich. Aber immerhin hat er es bis hierher geschafft. Da er sowieso keine Verwendung mehr für seinen Besitz hat, sollten Sie schauen, was Sie gebrauchen können. Der Weltstein und der Stab gehören auf jeden Fall zu diesen Dingen. Auch die Nachricht ist sehr interessant. Jetzt müssen Sie hier erstmal wieder aus der Höhle herauskommen. Sehen Sie sich mal den Wasserfall genauer an. An der Kette können Sie problemlos nach oben klettern. Suchen Sie nun nach dem Raum mit der goldenen Truhe. Haben Sie diesen Raum gefunden, so lösen Sie das Gegengewicht mit Hilfe des Stabes. So gelangen Sie in den Raum mit einem großen Steinkopf. In den offenen Mund des Kopfes paßt der Stab genau herein. Nehmen Sie das Oricalcum und kehren Sie in den Raum mit der goldenen Truhe zurück. Diese öffnen Sie und legen das Oricalcum, hinein. Vergessen Sie nicht die Truhe zu schließen. Und jetzt nichts wie zurück zu Sofia. Wenn Sie jetzt weiter gehen, kommen Sie zu einer verschlossenen Tür, über der sich ein Loch befindet. Sie müssen wieder Ihre Überredungskünste spielen lassen, damit Sofia durch das Loch auf die andere Seite der Tür kriecht und diese für Sie öffnet. Benutzen Sie nun den Bernsteinfisch. Er zeigt auf Sofia. Sie scheint den Oricalcum-Detektor zu stören. Schuld daran ist ihre Kette.

Überreden Sie Ihre Partnerin, die Kette in die Truhe zu legen und schließen Sie diese dann wieder. Durchsuchen Sie die Räume solange, bis der Fisch auf eine Wand zeigt. Auf die andere Seite einer solchen Wand gelangen Sie mit Hilfe der Schiffsrippe. Schließlich erreichen Sie so den Kartenraum. Gehen Sie nun zur Spindel, und legen Sie die Schlüsselsteine in der Reihenfolge Sonnenstein, Mondstein, Weltstein auf. Die Einstellung können Sie auch hier wieder dem Dialog entnehmen. Drücken Sie die Spindel nieder, und gehen Sie durch die offene Tür. Gefangen! Um Sofia zu retten, müssen Sie Kerner die Steine geben. Sich selbst können Sie mit Ihrer altbewährten Schiffsrippe befreien, indem Sie die losen Steine der rechten Wand entfernen. Endlich wieder frei. Ihre Freiheit nutzen Sie am besten dazu, zu dem Deutschen U-Boot zu gehen. Dort angelangt, öffnen Sie die Turmluke, und beruhigen Sie den Kapitän mit ein paar gezielten Faustschlägen.


Ich bin hier der Kapitän...

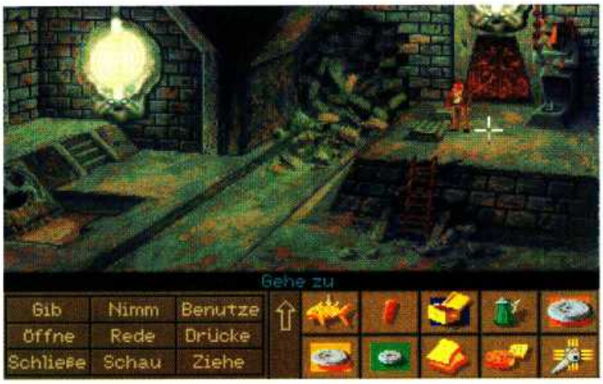
Gehe zu Luke

Befinden Sie sich schon im Kommandoturm? Sehr gut. Aber damit Sie sich ungestört bewegen können, müssen Sie noch die Besatzung in den Bugbereich befehlen. Gut daß es eine Sprechanlage gibt. Am besten begeben Sie sich jetzt in die Kombüse. Dort steht ein Porzellangefäß, das einem Bierkrug nicht unähnlich ist. Diesen benötigen Sie, um etwas von der auslaufenden Batteriesäure aufzufangen. Kehren Sie jetzt wieder auf die Kombüsenebene zurück. Sie können jetzt über Kerners Kopf hinweg zu der kleinen Luke gehen und den Safe mit der Batteriesäure öffnen. Entnehmen Sie dem Safe den Ruderschloßschlüssel und die Steine. Gehen Sie wieder über Kerners Haupt zurück, und nehmen Sie noch den Toilettenpömpel mit sich. Nun geht es wieder zu Sofia. Durch das Gitter können Sie mit ihr reden, ohne daß Sie von der Wache bemerkt werden. Bitten Sie sie, die Wache etwas abzulenken. Gehen Sie jetzt von hinten auf die Wache zu, und sagen Sie irgendeinen Satz mit Eimer. Sofia versteht den Wink und schaltet die Wache aus. Sie können nun das Ruderschloß öffnen. Wenn Sie es bewegen, erhalten Sie auf der Brücke die Ruderkontrolle über das Boot. Etwas weiter links sind die anderen Kontrollen: Höhenruder, Geschwindigkeitskontrolle und Vorwärts- bzw. Rückwärtsgang. Kehren Sie auf die Kommandobrücke zurück, und ziehen Sie an dem Hebel. Wenn dieser abbricht, ersetzen Sie ihn durch den Stiel des Saugers. Haben Sie die komplette Kontrolle über das Unterseeboot erreicht, gilt es jetzt den Eingang zur Luftschleuse nach Atlantis zu finden.

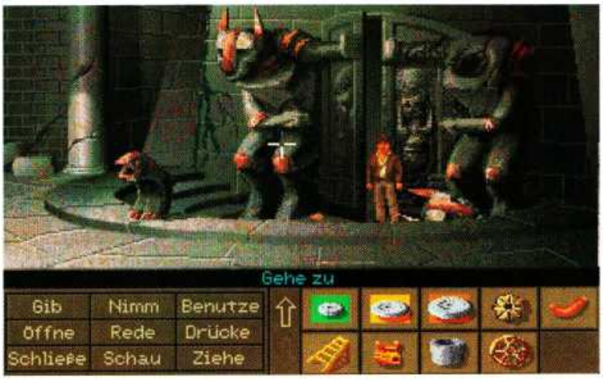
Es ist ein Tor unter Wasser. Dieses mit etwas Gefühl ansteuern und schon stehen Sie mitten auf Atlantis.

Es gibt noch zwei weitere Wege, Atlantis zu erreichen. Und zwar im Alleingang von Indiana. Zum einen mit Verstand, zum anderen mit Fausthieben. Diese beiden Lösungswege sind dem des Teams recht ähnlich, daher wird an dieser Stelle auf eine genaue Besprechung der beiden Wege verzichtet. Versuchen Sie diese am besten einmal selbst.

Atlantis



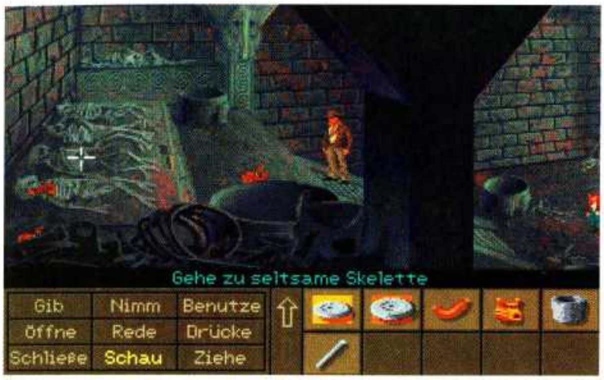
Ganz gleich welchen der drei Wege Sie beschritten haben, Indy und Sofias Wege trennen sich hier wieder. Suchen Sie mit der Maus sorgfältig den Raum ab, bis Sie die Leiter gefunden haben. Stellen Sie diese auf die Steinscherben, und klettern Sie auf das Podest. Ganz in Ihrer Nähe muß sich eine Steinbox befinden. Öffnen Sie diese, und entnehmen Sie ihr den Metallstab. Wenn Sie in diesen eine Oricalcum-Kugel einsetzen, geht die Beleuchtung von Atlantis an. Nehmen Sie auf jeden Fall die Leiter wieder an sich, und setzen Sie die Steine neben der Tür auf die Spindel. Benutzen Sie die Einstellung aus dem Kartenraum. Es ist jedoch zu beachten, daß Sie die Einstellung der Steine um 180 Grad drehen müssen, um die Tür zu öffnen. Die Tür läßt sich erst aufsperren, wenn Sie eine Oricalcum-Kugel in den jetzt geöffneten Mund der Wächterstatue legen. Bevor Sie durch die Tür schreiten, nehmen Sie natürlich die Türsteine wieder an sich. In Atlantis müssen Sie einige Gegenstände finden. Das sind eine Aalskulptur, zwei Zahnräder (Bronzerad mit Speichen und Bronzegetriebe), den Brutkasten eines Skeletts und den Kopf einer Statue. Wenn Sie durch das Labyrinth gehen, dürfen Sie nicht vergessen, auch durch die Luftschächte zu kriechen, da Sie sonst nicht alle Gegenstände finden. Haben Sie alles beisammen, geht es im Statuenraum weiter. Hier bildet ein Graben ein nicht allzu ernstes Hindernis, da Sie ja noch die Leiter bei sich haben. Damit können Sie sich den Becher ohne Probleme holen. Denken Sie aber daran, die Leiter wieder mitzunehmen, Sie benötigen sie später noch. Begeben Sie sich jetzt in den Lavaraum. Dort können Sie den Becher auf das kleine Podest an der Maschine stellen. Drücken Sie nun den Statuenkopf an die Öffnung der Maschine. Dadurch erreichen Sie, daß sich der Becher mit Lava füllt. Doch was in aller Welt können Sie mit dem Lavabecher anfangen? Die Antwort erhalten Sie im Maschinenraum. Zuerst müssen Sie jedoch die alte Maschine etwas reparieren. Rechts unten bei der Maschine fehlt das Bronzerad mit Speichen. Setzen Sie es ein, und gehen Sie nach oben zu dem Trichter. Dort hinein muß die Lava geschüttet werden. Die Maschine fängt an zu arbeiten, und Ihre Energieprobleme sind gelöst. Das Bronzerad mit Speichen nehmen Sie wieder an sich und begeben sich in den Krabbenraum. Haben Sie noch den Kaugummi oder etwas Brot vom U-Boot? Wenn nicht, müssen Sie mit einem der Wachposten zuammenstoßen und ihn im fairen Boxkampf besiegen. Als Belohnung bekommen Sie die Bratwurst, die der Kerl bei sich hatte. Die in den Brustkorb gelegt und damit eine Krabbe fangen. Sie brauchen den Brustkorb nur in den Teich legen und einen Moment warten. Jetzt wird es noch einmal etwas kompliziert. Durch einen der Luftschächte können Sie in das Gefängnis sehen. Es muß der obere Luftschacht sein, damit Sie der Statue, die dort steht, eine Orichalcum-Kugel in Mund werfen können. Dies ist der einzige sichere Weg, den Wachposten auszuschalten. Sie können natürlich auch kämpfen, aber dieser Wächter ist wesentlich stärker als die anderen. Gehen Sie nun zum Eingang zu dem inneren Ring. Noch wird er durch das Wasser und die Wächterstatuen versperrt. Um das Wasser zu beseitigen, brauchen Sie nur etwas Oricalcum in die Aalskulptur einsetzen; den Rest macht Indy wieder allein. Um die Tür zu öffnen, etwas Oricalcum in das Fischmaul geben und, voilà, die Tür ist offen.



Bevor Sie jedoch in den inneren Ring gehen, müssen Sie noch einmal in das Gefängnis. Es liegt ja praktischerweise gleich nebenan. Der zerstörten Wächterstatue entnehmen Sie noch ein Maschinenteil. Jetzt aber zum Kanal. Der Oktopus muß beschäftigt werden. Gut, daß Sie die Krabbe bei sich haben. Sobald der Oktopus gesättigt ist, können Sie ohne Gefahr zu dem krabbenähnlichen Floß schwimmen. Das Floß selbst wird natürlich wieder mit Oricalcum angetrieben. Die verschlossenen Tore öffnen Sie mit den Steinen in der Reihenfolge Sonnen-, Mond- und Weltstein. In dem Kanal müssen Sie als erstes das sichelförmige Maschinenteil finden. An den Schrank ist außerdem das Funktionsprinzip des Roboters am Eingang erklärt. Gehen Sie nun zu dem Roboter, und klettern Sie zur Brustplatte hoch. Jetzt heißt es reparieren. Das Bronzerad mit Speichen setzen Sie in die Mitte, und darauf kommt das Teil aus der Gefängnisstaute. Nun das sichelförmige Teil mit den beiden rechten Bolzen verbinden und das Bronzegetriebe auf den linken oberen Stift aufsetzen. Um die Maschine zu aktivieren Oricalcum in die Achse einsetzen. Der Roboterarm bewegt sich jetzt nach vorne. Dies gibt der Kette soviel Spiel, daß Sie sie mit dem Roboterarm und der Tür verbinden können. Setzen Sie das Getriebe von oben links nach unten links um, und die Bewegungsrichtung des Arms wird umgekehrt.

Mit Hilfe einer Kugel Oricalcum öffnet der Roboter die Tür. Dabei fällt eine Scharnierstange heraus. Diese benötigen Sie, um Sofia zu befreien. Was Sie auch sofort tun sollten. Wieder im Gefängnis, geben Sie Sofia die Stange und heben das Tor an. Sofia scheint aber Ihren Kräften nicht so ganz zu trauen. Sagen Sie ihr, daß Sie einen Plan haben. Ist Sofia endlich frei, gibt es erstmal eine kleine Belohnung. Doch trotz aller Gefühle dürfen Sie nicht vergessen, die Scharnierstange wieder mitzunehmen. Zusammen mit Sofia wieder zurück in den inneren Ring. Leider gibt es jetzt mit Sofia Probleme. Sie gerät unter die Kontrolle von Nur-Ab-Sal. Folgen Sie ihr schnell in die Krypta.

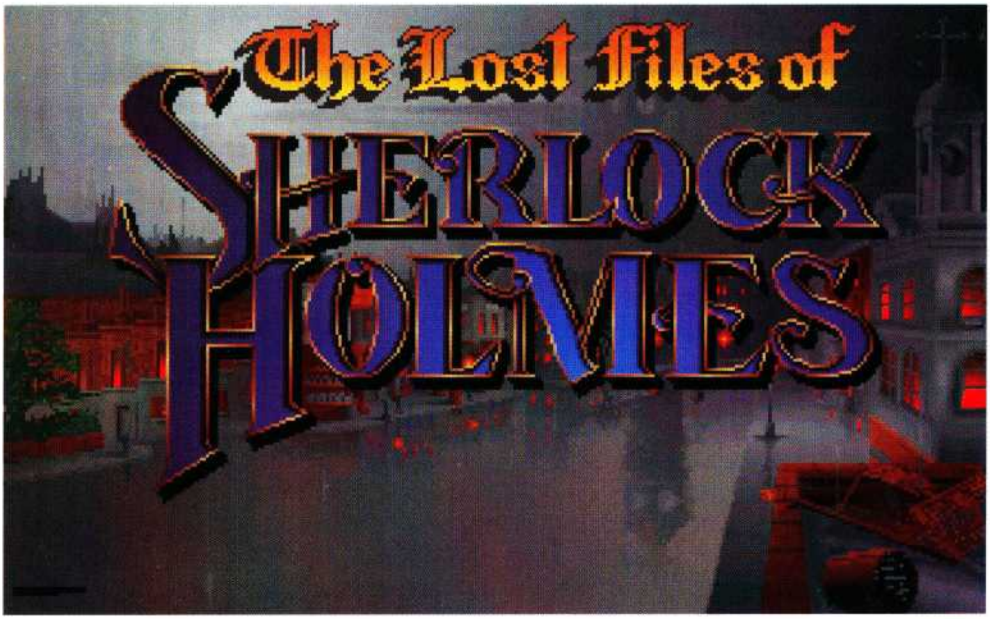
Der Einfluß von Nur-Ab-Sal wird immer größer. Wenn Sie sich Sofia genauer ansehen, haben Sie Gelegenheit, Oricalcum in ihren Anhänger einzusetzen. Sofia nimmt die Kette ab, und Sie können sie nehmen. Der Rest geschieht automatisch. Bevor Sie


Gehe zu seltsame Skelette

aber nun den unheimlichen Ort verlassen, nehmen Sie noch das Zepter mit, das vor den Skeletten liegt. Um in das Zentrum von Atlantis vordringen zu können, müssen Sie eine riesige Bohrmaschine finden. Haben Sie diese gefunden, so stecken Sie die Scharnierstange und das Zepter in den rechten und linken Schlitz. Geben Sie eine Oricalcum-Kugel in den Mund und schon startet die Maschine, wenn Sie beide Hebel nach oben drücken. Die Bremskombination ändert sich von Spiel zu Spiel. Versuchen Sie einfach alle möglichen Kombinationen. Einen der Hebel können Sie auch in den mittleren Schlitz stecken. Haben Sie die Bremskombination gefunden, öffnet der Bohrer den Eingang in das Zentrum. Begeben Sie sich jetzt in das Zentrum. Durch das Labyrinth kommen Sie am besten, indem Sie zweimal rechts gehen, dann zweimal links. Jetzt haben Sie nur eine Tür vor sich. Anschließend weiter nach oben. Danach noch einmal die linke Tür. Die Treppe hoch und oben wieder durch die nächste Tür links. Auf diesem Weg müssen Sie sich die Wand genauer ansehen. Sie können die Steinkombination erkennen, mit der Sie später den Koloß aktivieren können. Jetzt heißt es noch einmal sportlich sein. Überqueren Sie den Lavastrom, indem Sie von Platte zu Platte springen. Es kann passieren, daß beim ersten Versuch keine Übergangsmöglichkeit besteht. Gehen Sie dann zurück, und versuchen Sie es erneut. Glücklich angekommen, können Sie den Koloß von Atlantis betreten. Benutzen Sie die Schlüsselsteine mit der Einstellung, die Sie an der Wand gesehen haben, um den Koloß zu aktivieren. Läuft die Maschine, so kommt auch Kerner aus seinem Versteck heraus. Egal was Sie nun tun, Kerner wird seinem Schicksal nicht entgehen. Damit Indy dieses Schicksal nicht teilt, müssen Sie, sobald er auf der Plattform steht, folgende Dialogkombination benutzen (Dialoge 1-2-1-4-3-2-1). Die nun auftretenden Ereignisse laufen automatisch ab... Lehnen Sie sich zurück und genießen Sie die Endsequenzen des Adventures.

The Lost Files of Sherlock Holmes

Heiko Preußler

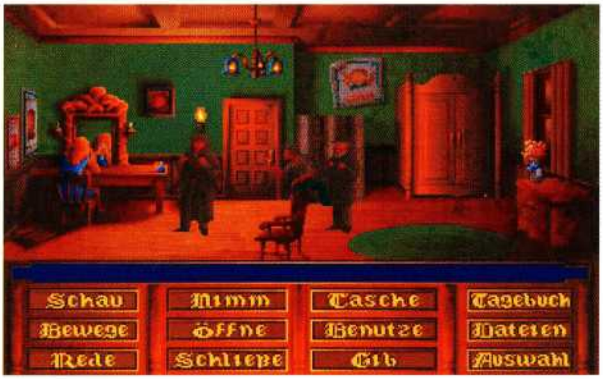

The Lost Files of
SHERLOCK
HOLMES

Einer der außergewöhnlichsten Fälle des berühmten Meisterdetektivs ereignete sich im November des Jahres 1888. Es war einer jener für London so typischen verregneten und nebeligen Herbsttage, an dem ein Konstabler von Scotland Yard in der Baker Street 221B eine Nachricht von Inspektor Lestrade ablieferte, die Holmes Interesse erweckte. Es war die Zeit von Jack, the Ripper, und scheinbar hatte der geheimnisvolle Mörder wieder einmal zugeschlagen, doch ganz entgegen seiner sonstigen Gewohnheiten diesmal weit außerhalb seines eigentlichen „Jagdreviers". Diese Tatsache alleine reichte aus, Holmes Neugierde so stark zu wecken, daß er zusammen mit seinem Kollegen Dr. Watson der Bitte des Inspektors nachging und die beiden sich auf den Weg zum Tatort machten.

Als Holmes und Watson die kleine Gasse hinter dem Regency-Theater erreichten, wo das Opfer, eine junge Frau, ermordet worden war, wurden sie bereits von Inspektor Lestrade erwartet. Holmes machte sich sogleich an die Untersuchung der Leiche und des Tatorts. Die Leiche wies am Hals und am Ringfinger Abschürfungen auf, die darauf hindeuteten, daß an diesen Stellen getragene Schmuckstücke gewaltsam entfernt worden waren, ein für den Ripper durchaus typisches Verhalten. Ungewöhnlich waren jedoch die Stichverletzungen der jungen Frau, die darauf hindeuteten, daß die Tatwaffe ein Skalpell mit einer gezackten Klinge gewesen ist. Wie Dr. Watson Holmes bestätigen konnte, hatte in der Medizin ein derartiges Instrument keine Verwendung. Auffällig war auch eine weiße, pulverartige Substanz, die an einer der Stichwunden, höchstwahrscheinlich der zuerst beigebrachten, klebte. Da eine ausführliche Analyse erforderlich war, nahm Holmes eine Probe davon an sich. Eine weitere Begutachtung des Tatorts zeigte außerdem eine Menge Zigarettenstummel hinter einer großen Holzkiste, die der Täter wahrscheinlich geraucht hatte, während er auf das Opfer wartete, sowie eine Theaterzettel mit einer Nachricht darauf, hinter dem sich vielleicht eine Spur verbarg. Eine herumliegende Eisenstange nahm Holmes ebenfalls an sich, dann warf er noch einen Blick in die Handtasche des Opfers, bevor er sich an Inspektor Lestrade wandte.

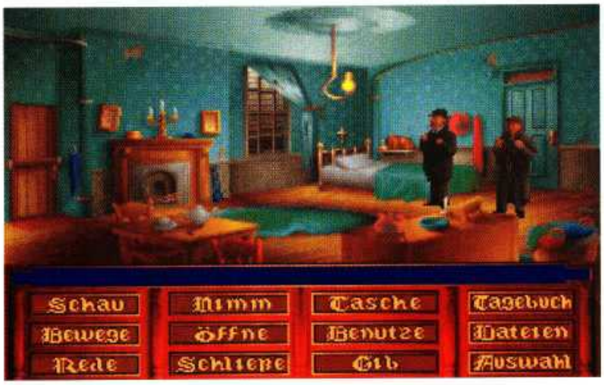
Für den Inspektor war der Fall praktisch schon gelöst. Die junge Frau, eine Schauspielerin namens Sarah Carroway, war seiner Ansicht nach ein weiteres Opfer des Rippers. Sherlock Holmes konnte dieser Auffassung jedoch nur widersprechen. Die Waffe, mit der der Mord begangen worden war, war nicht das typische Werkzeug des Rippers und ein deutlicher Hinweis darauf, daß hinter diesem Fall mehr steckte als das Werk eines Psychopathen. Von Lestrade erfuhr Holmes außerdem die Adresse des Opfers und, daß es eine Zeugin des Verbrechens gab, die in der Garderobe des Opfers wartete, und mit der der Detektiv als nächstes zu sprechen gedachte.

Im Inneren des Regency-Theaters wurden Holmes und Watson von Henry Carruthers, dem Manager, begrüßt. Sheila Parker, die Zeugin des Mordes, war in einem Zustand nahe an der Grenze zur Hysterie. Erst nachdem Holmes von Watson ein Beruhigungsmittel für die junge Frau bekam, ging es ihr besser, und sie konnte einige Fragen beantworten. Von Sheila erfuhren Holmes und Watson, daß Sarah vor kurzem von einer Schwester namens Anna oder Hannah einen großen Anhänger an einer Halskette erhielt, höchstwahrscheinlich eines der Schmuckstücke, die der Täter mitgenommen hatte. Diese Information sollte sich später noch als ausgesprochen wichtig erweisen. Anschliessend machte sich Holmes an die Durchsuchung der Garderobe. Mehrere Gegenstände erweckten dabei sein Interesse. Da war zunächst einmal eine Parfumflasche mit einer Geschenkschleife, die der Detektiv an sich nahm. Auf einem Tisch standen mehrere Blumen mit einer handgeschriebenen Karte. Das eigenartige an der Karte war, daß die Schrift offensichtlich die einer Frau war, aber von einem heimlichen Bewunderer Sarahs sprach. Sowohl die Karte als auch eine der Blumen wanderten ebenfalls in Holmes Taschen. Die Schubladen der Kommode waren leider abgeschlossen, so daß Holmes deren Inhalt nicht überprüfen konnte. Der Inhalt des Schranks erwies sich als bedeutungslos, unter dem Schrank jedoch fand Holmes eine Feder, die wohl zu einem Schloß oder Riegel gehörte. Anschließend wandte er sich an Mr. Carruthers, der schon die ganze Zeit mit der Tür der Garderobe beschäftigt war. Von ihm erfuhren Holmes und Watson, daß die Tür gewaltsam aufgebrochen wurde. Inspektor Lestrade glaubte, daß der Mörder so in das Theater eingedrungen sei und Sarah dann nach draußen zerrte, wo er sie ermordete. Holmes Meinung jedoch war es, daß die Tatsache, daß Sarahs Hut

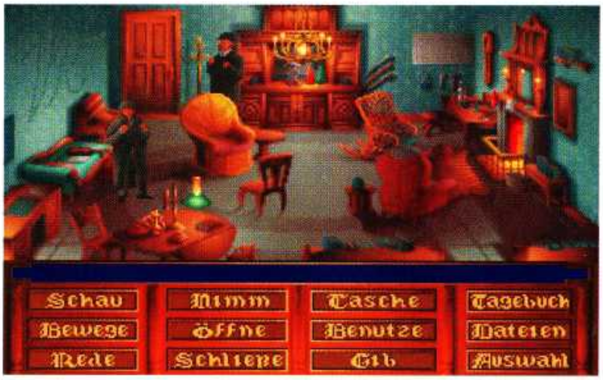


in der Gasse und nicht in der Garderobe lag ein deutlicher Hinweis darauf war, daß die junge Frau draußen vom Täter erwartet wurde und keineswegs im Theater angegriffen wurde. Damit Mr. Carruthers die Tür schneller reparieren konnte, gab Holmes ihm die Feder, die er unter dem Schrank gefunden hatte. Auf die Frage nach dem Schlüssel für die Schubladen erfuhr er, daß Sarah wohl noch irgendwo einen Schlüssel gehabt hatte, Mr. Carruthers wußte aber nicht wo dieser sich befand. Bevor Holmes und Watson das Theater verließen, fragten sie Sheila noch nach den Blumen und dem Parfum. Die Blumen, so erfuhren die beiden, stammten von einem Fremden, den auch Sarah nicht kannte, das Parfum war von ihrem Freund, über den Sheila aber leider nichts wußte. Als Holmes und Watson schließlich das Theater verließen, entdeckte der Detektiv einen Fleck an der Tür, der ihm vorher entgangen war. Der Fleck war höher als Holmes Kopf und bestand aus Pomade. Daran klebte ein einziges, schwarzes Haar. Ein Hinweis darauf, daß eine große schwarzhaarige Person, die Pomade benutzt, in dem Raum gewesen ist. Mit diesen neuen Erkenntnissen versehen machten sich Holmes und Watson auf den Weg zu Sarahs Wohnung.

Das erste was Holmes beim Betreten der Wohnung auffiel, war der unordentliche Zustand, auf den er Watson aufmerksam machte. Doch die Wohnung machte keineswegs den Eindruck, als sei sie einfach nur unaufgeräumt gewesen, vielmehr wirkte sie so, als sei sie von irgend jemandem durchsucht worden. Bei seiner Inspektion des Zimmers bemerkte Holmes in einem Wäschekorb zwischen den Kleidungsstücken einer Frau auch ein ungewaschenes Rugby-Hemd des South Kensington Rubgy Clubs. Die Pomadeflecken am Kragen sowie die daran klebenden schwarzen Haare wiesen den Träger des Hemdes wohl als jenen Mann aus, der Sarah in ihrer Theatergarderobe besucht hatte. Da es sich bei ihm wahrscheinlich um Sarahs Freund handelte, von dem Sheila gesprochen hatte, entschloß sich Holmes dazu, dem Spielfeld später einen Besuch abzustatten. Bei der weiteren Inspektion der Wohnung entdeckte Holmes dann in einem Regenschirm eine leichte Verdickung. Als er den Schirm öffnete, fiel ein kleiner Schlüssel heraus, vielleicht der gesuchte Schlüssel für die Schubladen in der Theatergarderobe. Doch



bevor Holmes und Watson dem Theater einen erneuten Besuch abstatteten, führten sie ihre Ermittlungen zurück in die Baker Street.

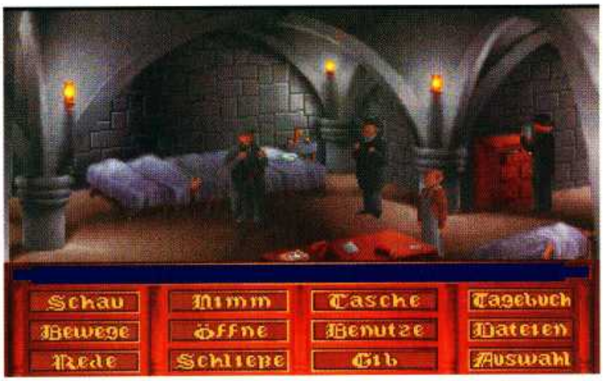


In der Wohnung, die er zusammen mit Watson bewohnt, befand sich auch Holmes Labortisch. Hier nahm er zuerst eine gründliche Untersuchung der pulverartigen Substanz vor, die er an einer der Stichwunden von Sarahs Leiche gefunden hatte. Die Zusammensetzung wies darauf hin, daß es sich dabei um Becoeurs Arsenseife handelte, ein Mittel, welches gewöhnlich zur Präparation von Tieren benutzt wurde.

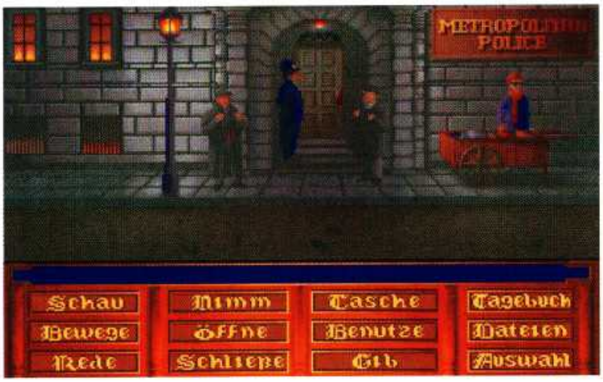
Holmes zweite Untersuchung galt der Blume. Eine Untersuchung ihrer Blütenblätter unter dem Mikroskop bestätigte Holmes ersten Verdacht, daß die Blume künstlich gefärbt worden war. Eine genauere chemische Untersuchung zeigte schließlich, daß die Färbung auf Jod basierte. Es war an der Zeit, das „Baker Street Hilfskorp" einzuschalten. Wiggins, der Anführer der jungen Leute, die Holmes immer wieder bei seinen Ermittlungen unterstützten, wartete schon vor Holmes und Watsons gemeinsamer Wohnung. Er erhielt den Auftrag, den Händler zu finden, der die Blume verkauft hatte. Anschließend machte sich Holmes zusammen mit seinem Kollegen Dr. Watson wieder auf den Weg zum Regency-Theater.

Als die beiden in der kleinen Gasse hinter dem Theater eintrafen, hatte Scottland Yard bereits ganze Arbeit geleistet. Sarahs Leiche befand sich bereits im Leichenschauhaus, und zu allem Überfluß war der Eingang zum Theater abgeschlossen. Da Holmes sich daran erinnerte, daß Sarah in ihrer Handtasche einen grossen Schlüssel mit sich geführt hatte, der vielleicht der Schlüssel zum Theater war, machte er sich mit Watson auf den Weg ins Leichenschauhaus, wohin man sicherlich auch Sarahs persönliche Sachen gebracht hatte.

Sarahs Leiche war wie erwartet bereits im Southwark-Leichenschauhaus eingetroffen, und unter ihren persönlichen Gegenständen befand sich der gesuchte Schlüssel. Da es sich dabei jedoch um ein Beweisstück in einer polizeilichen Ermittlung handelte, durfte Holmes ihn nicht mitnehmen. Er wandte sich deshalb an Inspektor Gregson, der zufällig gerade anwesend war und fragte ihn, ob er Holmes dazu ermächtigen könnte, einige von Sarahs Sachen an sich zu nehmen. Da dies jedoch außerhalb der Befugnisse des Inspektors lag, schickte dieser Holmes und Watson zu Scottland Yard, um sich die Erlaubnis bei Inspektor Lestrade abzuholen. Da die Sicherheitsvorschriften im Yard jedoch verschärft worden waren, sollten Holmes und Watson ausdrücklich darauf hinweisen, daß sie von Inspektor Gregson geschickt wurden.


Schau
Nimm
Tasche
Tagebuch
Bewege
Öffne
Benutze
Dateien
Rede
Schließe
Gib
Auswahl

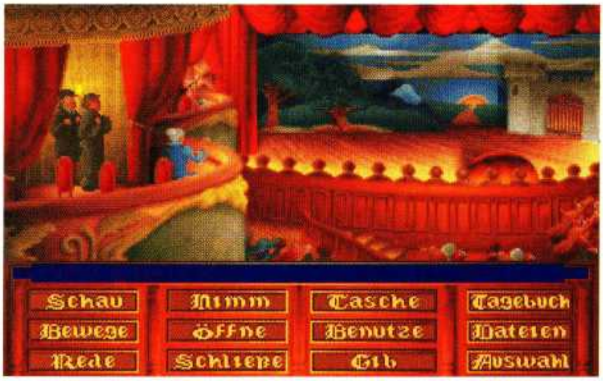
Der Polizist am Eingang von Scottland Yard erwies sich jedoch als ziemlich stur. Weder die Tatsache, daß Holmes ja nicht irgendeine beliebige Person war, noch der Hinweis auf Inspektor Gregson reichte aus, die Tür zum Yard für die beiden zu öffnen. Holmes und Watson kehrten deshalb zum Leichenschauhaus zurück, um dem Inspektor mitzuteilen, daß sein Name allein leider nicht ausreichte, um Zutritt zum Yard zu erhalten. Der Inspektor war verständlicherweise ziemlich sauer und fühlte sich wohl in seiner Ehre gekränkt, weshalb er sich anschließend zusammen mit Holmes und Watson zum Yard begab und den beiden Zutritt verschaffte. Im Yard selbst wartete dann jedoch bereits das nächste Hindernis. Sergeant Duncan, der Offizier vom Dienst, wollte Inspektor Lestrade auf keinen Fall bei seiner Arbeit stören. Holmes redete daraufhin erst einmal mit Augie, dem Apfelverkäufer, der seinen Stand vor dem Yard hatte, und angeblich besser als jeder andere über die verschlungenen Wege der Londoner Polizei Bescheid wußte. Augie wollte seine Informationen zwar eigentlich teuer verkaufen, nach ein paar dezenten Hinweisen von Holmes, daß Augie seine Blindheit offensichtlich nur vor-


METROPOL
POLICE
Schau
Nimm
Tasche
Tagebuch
Bewege
Öffne
Benutze
Dateien
Rede
Schließe
Gib
Auswahl

täuscht, um damit bei seinen Kunden Mitleid zu erwecken, war er sofort bereit, die gewünschte Information auch umsonst herauszugeben. Holmes sollte Sergeant Duncan mit einem Kompliment schmeicheln. Tatsächlich konnte Holmes den Sergeant so davon überzeugen, daß er Inspektor Lestrade herbeirief, und dieser war auch sofort bereit, Holmes die benötigte Genehmigung zu erteilen, die dieser sich anschließend bei Sergeant Duncan abholen konnte.

Nachdem Holmes im Leichenschauhaus die Erlaubnis vorgezeigt hatte, durfte er den benötigten Schlüssel an sich nehmen. Tatsächlich ließ sich damit die Tür zum Theater öffnen. Sheila Parker war mittlerweile gegangen, doch Henry Carruthers war noch anwesend. Der Schlüssel aus Sarahs Wohnung öffnete wie Holmes gehofft hatte die Schubladen, doch die einzig wirklich Interesse erweckende Sache waren zwei Dauerkarten für die Oper, durch die sich ganz unerwartet eine neue Spur ergab. Mr. Carruthers wußte nämlich, daß Sarah die Karten von ihrer Schwester Anna erhalten hatte, die im Chancery-Opernhaus als Sängerin arbeitete. Holmes und Watson hatten bis zu diesem Zeitpunkt noch gar nicht gewußt, daß Anna Carroway, Sarahs Schwester, in London war. Vielleicht konnte Anna ja einen Hinweis auf Sarahs Mörder liefern? Holmes und Watson entschlossen sich also, dem Chancery-Opernhaus einen Besuch abzustatten.

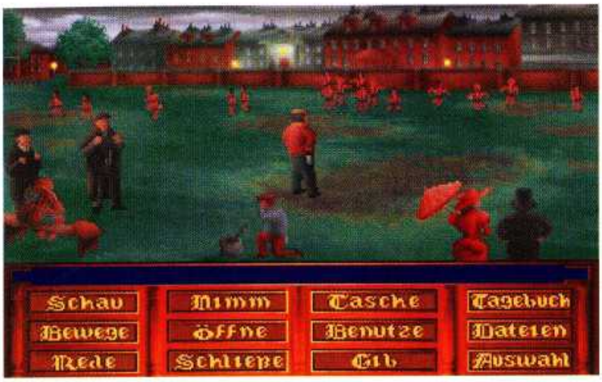
Im Opernhaus sprachen Holmes und Watson zuerst mit Frederick Epstein, dem Manager. Von diesem erfuhren sie, daß Anna Carroway an diesem Tag wegen einer Krankheit nicht auftreten würde. Ihre Adresse konnte der Manager den beiden ebenfalls nicht mitteilen. Holmes Bitte, einen Blick in Annas Garderobe werfen zu dürfen, wurde von Mr. Epstein ebenfalls abgelehnt. Auch ein Hinweis darauf, daß es sich um die Ermittlungen in einem Mordfall handelte, konnten die Meinung des Managers in dieser Sache nicht ändern. Holmes zeigte deshalb die Theaterkarten dem Platzanweiser, um sich in der von Sarah benutzten Loge etwas umzusehen. Hier trafen er und Watson auf Mrs. Worthington, der Holmes Sarahs Karten zeigte, und sie anschließend über den Mord informierte. Mrs. Worthington, so stellte sich heraus, war die Besitzerin des Opernhauses und kannte Sarah recht gut, da sie ja regelmäßig eine Loge mit ihr teilte. Leider wußte auch sie



nicht, wo Anna wohnte, hatte aber ein paar Informationen über den Anhänger, den der Mörder Sarah abgenommen hatte. Außerdem wußte sie, daß Sarahs Freund James hieß. Auch in Hinsicht auf eine Durchsuchung von Annas Garderobe zeigte sich die alte Dame sehr kooperativ und schrieb für Mr. Holmes eine entsprechende Erlaubnis. Dieser konnte sich auch Mr. Epstein nicht widersetzen und mußte Holmes und Watson daraufhin erlauben, Mr. Carroways Garderobe zu inspizieren.

Der Manager des Opernhauses erwies sich jedoch leider noch immer als sehr lästig. Mehr als Blicke wollte er Holmes nicht gestatten, geschweige denn, einen Gegenstand aus Annas Besitz mitzunehmen. Da Holmes und Watson unter diesen Umständen unmöglich ihre Untersuchungen fortsetzen konnten, verließen sie die Garderobe wieder. Dr. Watson machte daraufhin den Vorschlag Mr. Epstein etwas abzulenken, damit Holmes sich in Ruhe umsehen könnte. Die beiden suchten also erneut die Garderobe auf, und Holmes sorgte durch ein Frage an Watson für eine leichte Verwirrung des Managers, der daraufhin so mit einer Überwachung Dr. Watsons beschäftigt war, daß Holmes sich in Ruhe umsehen konnte. Dabei entdeckte er in einer Schublade ein Schlüsselbund, welches er mitnahm. Anschließend verließ er zusammen mit Watson die Oper.

Belle's Parfümerie war das nächste Ziel von Holmes Ermittlungen. Hier hoffte er endlich genug Informationen erhalten zu können, um die Identität von Sarahs geheimnisvollem Freund klären zu können. Belle, die Besitzerin des Ladens war auch gerne bereit, Holmes zu helfen. Dieser gab ihr deshalb zuerst einmal eine Beschreibung des Gesuchten, soweit es ihm möglich war. Zunächst einmal war da natürlich die Parfümmarke, die er für Sarah gekauft hatte. Dann benutzte er offensichtlich Pomade und wie der Fleck an der Garderobentür im Theater klarmachte, mußte er größer sein als Holmes. Außerdem hatte er schwarze Haare. Tatsächlich erinnerte sich Belle auch an einen jungen Mann dieses Aussehens, der ein Rugbyhemd getragen hatte, konnte Holmes jedoch keine neuen Informationen geben. Der Meisterdetektiv wollte jedoch so schnell nicht aufgeben, und wandte sich deshalb an das junge Putzmädchen. Diese befürchtete jedoch Ärger, wenn sie mit den Kunden sprechen würde, weshalb Holmes zu einer detektivischen List greifen mußte. Ein Blick in die Auslage des Ladens zeigte, daß eine Parfümsorte offensichtlich ausverkauft war, da die entsprechende Auslage leer war. Und tatsächlich, als Holmes ein Fläschchen dieser Sorte kaufen wollte, ging Belle in das Lager um etwas davon zu holen. Diesen Moment nutzte Holmes, um mit dem Putzmädchen noch einmal zu sprechen. Von ihr erfuhr er die Zigarettenmarke, die Sarahs Freund geraucht hatte. Mit diesen Informationen, so hoffte Holmes, würde es ihm gelingen, die gesuchte Person auf dem South Kensington-Spielfeld ausfindig zu machen.



Auf dem Spielfeld ging Holmes zuerst zum Trainer des Clubs und fragte diesen nach dem gesuchten Spieler. Eine Beschreibung des Aussehens sowie sein Name und seine bevorzugte Zigarettenmarke reichten wie erwartet dazu aus, den jungen Mann als James Sanders zu identifizieren. Dieser behauptete jedoch keine Freundin zu haben, was aber offensichtlich daran lag, daß es den Spielern vom Trainer verboten worden war, sich während der Saison mit Frauen herumzutreiben. Als Holmes ihm jedoch das Parfumfläschchen unter die Nase hielt und darauf hinwies, daß es Zeugen gab, die ihn als Käufer identifizieren könnten, war er bereit zuzugeben, daß er es tatsächlich gekauft hatte. Es sei jedoch für einen Freund gewesen, den Holmes im Eaton-Studentenwohnheim finden könnte.

Im Wohnheim trafen Holmes und Watson jedoch James Sanders wieder, der wohl gelogen hatte, um mit seinem Trainer keinen Ärger zu kriegen. Alle Versuche der beiden vernünftig mit dem jungen Mann zu reden, schlugen jedoch fehl. Mit James war in seinem verärgerten Zustand einfach kein vernünftiges Gespräch zu führen, und daß Sarah tot sein sollte, hielt er ohne Beweis für gelogen. Holmes und Watson entschlossen sich, später noch einmal wiederzukommen und erst einmal zu ihrer Wohnung in der Baker Street zurückzukehren.

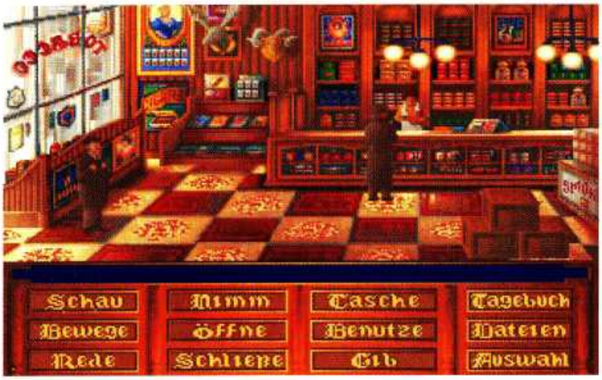
Wieder zuhause in der Baker Street stattete Sherlock Holmes dem Zeitungsverkäufer Jonas einen Besuch ab. Jonas Zeitungsstand war dafür bekannt, daß er alte Ausgaben eine ganze Woche lang aufbewahrt, und war dem Detektiv damit schon manches mal von Nutzen gewesen. Mit einer Ausgabe der Zeitung, in der über den Mord an Sarah berichtet wurde, würde sich James bestimmt von ihrem Tod überzeugen lassen, dachte sich Holmes. Doch leider wurde er enttäuscht. Die Ausgabe war komplett vergriffen, da der Mord bei den Lesern auf gewaltiges Interesse gestoßen war. Jonas meinte jedoch, daß Holmes sicherlich in der Fleet Street noch ein Exemplar auftreiben könne.

Bevor er sich darum kümmerte, entschloß Holmes sich jedoch erst einmal Wiggins nach dem Stand der Ermittlungen über die gefärbte Blume zu befragen. (Anmerkung: Falls Wiggins noch nicht zurück sein sollte, betreten Sie kurz Holmes Wohnung und gehen Sie anschließend auf die Straße zurück. Wiggins sollte jetzt zurück sein.) Tatsächlich hatte das Baker Street Hilfskorps herausgefunden, daß ein junges Mädchen namens Lesley derart behandelte Blumen vor einem Pub in Covent Garden verkauft. Das Hilfskorps hatte sich sein Honorar wieder einmal redlich verdient. Von soviel Erfolg angespornt gab Holmes Wiggins anschließend den Auftrag, ihm eine der Zeitungen aus der Fleet Street zu holen. Es war einer jener bemerkenswerten Zufälle, der dazu führte, daß Wiggins ein Exemplar der gesuchten Ausgabe bei sich hatte. Damit hatten Holmes und Watson zwei Spuren, denen Sie nachgehen konnten. Entweder überzeugten sie James Sanders von Sarah Carroways Tod, oder sie folgten der Spur, die die Blume ihnen lieferte. Holmes entschloß sich, letzterem Hinweis nachzugehen.

Der Blumenstand befand sich zwischen einem Pub und dem Laden von Madame Rosa, einer Wahrsagerin. Holmes kaufte zunächst ein paar Blumen bei Lesley und fragte sie dann nach dem Mann, der bei ihr die gefärbten Nelken gekauft hatte. Da Lesley jedoch eine Menge Nelken verkauft hatte, konnte sie ohne eine Beschreibung des Mannes leider nicht weiterhelfen. Dann erinnerte sich Holmes jedoch, daß er noch eine andere Spur hatte. Die Karte bei den Blumen zeigte eine zierliche, weibliche Handschrift, und als er Lesley danach fragte, stellte sich heraus, daß sie öfters eine persönliche Karte zu den Blumen für ihre Kunden schreibt. Und tatsächlich, die Karte, die Holmes ihr zeigte, stammte von ihr, und nicht nur daß, sie konnte sich auch sehr gut an den Mann erinnern. Doch leider wußte sie weder den Namen des Mannes, noch wo man ihn finden konnte. Ihre Schilderung brachte Holmes jedoch zu der Überzeugung, daß der Unbekannte etwas verloren hatte, als er eine Zigarettenkippe in ein Faß geworfen hatte, daß Lesley zum Färben ihrer Blumen benutzte. Holmes entfernte deshalb die Blumen aus dem Faß, bog den Drahtkorb, in dem sie gelegen hatten, zu einem Haken und fischte damit in dem Faß herum. Schon nach kurzer Zeit hatte er einen Gegenstand gefunden, der sich bei genauer Betrachtung als Manschettenknopf entpuppte. Würde sich der Träger identifizieren lassen, hatte Holmes vielleicht eine wichtige Spur.

Holmes vermutete, daß der Unbekannte öfters in der Gegend war, und man ihn hier vielleicht irgendwo kannte. Zusammen mit Watson stattete er deshalb zunächst einmal Madame Rosa einen Besuch ab. Das Gespräch mit der Wahrsagerin war jedoch ein Flop, da sie offensichtlich nur an spirituellen Dingen interessiert war. Holmes konnte zu diesem Zeitpunkt noch nicht ahnen, daß Madame Rosas Laden in diesem Fall noch eine erstaunliche Bedeutung bekommen sollte. Ein Besuch im Moongate Pub brachte wesentlich bessere Resultate. Der Wirt erkannte den Manschettenknopf wieder, er gehörte einem gewissen Mr. Blackwood, einem Tierpräparator. Der Wirt wußte zwar nicht, wo Blackwood wohnt, konnte Holmes und Watson aber die

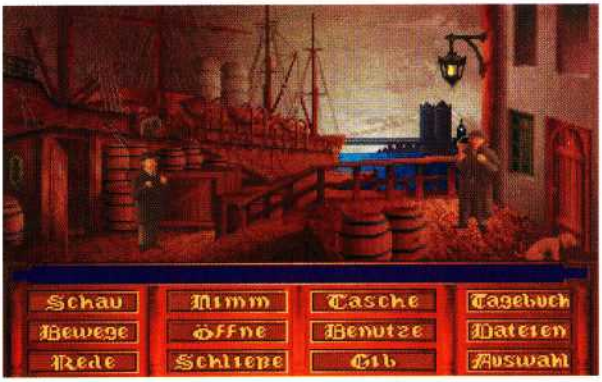
Adresse eines Tabakladens geben, wo eine von Blackwoods Arbeiten, ein ausgestopfter Elchkopf, ausgestellt war. Vielleicht würde man dort herausfinden können, wo man Mr. Blackwood finden konnte.



In Bradleys Tabakladen fragte Holmes den Angestellten, einen jungen Mann namens Alfred, nach dem Besitzer. Dieser war jedoch in Urlaub und wurde in nächster Zeit nicht zurückerwartet, und Alfred hatte keinerlei Informationen, wo der Elchkopf präpariert worden war. Holmes mußte sich also selbst weiterhelfen, und nachdem er Alfred klargemacht hatte, daß seine Unterstützung für die Auflösung eines Mordfalls von entscheidender Bedeutung sein könnte, ließ er Holmes freie Hand. Dieser verschob also die im Laden herumstehenden Kisten bis unter den Kopf, kletterte anschließend hinauf und konnte ihn nun einer genaueren Inspektion unterziehen. Auf der Rückseite des Kopfes wurde Sherlock fündig. Auf einer kleinen Platte waren Name und Adresse der Firma eingraviert, die den Kopf präpariert hatte. Dort würde man sicherlich Mr. Blackwood finden können. Holmes und Watson machten sich auf den Weg.

Beim Oxford-Tierpräparator fanden die beiden nur Lars Sorenson, den Assistenten von Mr. Blackwood. Blackwood selbst hatte den Laden kurz vorher verlassen, und Lars erwies sich als wenig hilfsbereit. Als Holmes sich im Laden etwas umsah, entdeckte er plötzlich etwas, was dem Fall eine vollkommen neue Wendung gab. Auf dem Tisch lag ein Messer, daß aussah wie ein Skalpell mit einer gezackten Klinge. Von Mr. Sorenson erfuhr Holmes, daß ein solches Instrument dazu benutzt wird, um die Haut vom darunterliegenden Gewebe abzutrennen. Plötzlich paßte alles zusammen. Die Wunden an Sarahs Leiche waren von einer solchen Klinge hervorgerufen worden, und an einer der Stichwunden hatte jenes Pulver geklebt, das Holmes als Arsenseife identifiziert hatte, jene Substanz, die zum Präparieren von Tieren benutzt wird. Alles deutete darauf hin, daß Blackwood der Mörder war. Holmes wandte sich nun wieder an Lars, von dem er nach ein paar leichten Drohungen erfuhr, daß Mr. Blackwood zu den Surrey-Frachtdocks wollte, wo er sich mit jemandem verabredet hatte, außerdem gab er Holmes und Watson eine Beschreibung von Blackwood, damit diese ihn identifizieren könnten, falls sie ihn sehen. Nun waren die Docks ein sehr großes Gebiet, das man nicht einfach so durchsuchen konnte, und Holmes war zunächst ratlos. Dr. Watson jedoch hatte den rettenden Einfall: Toby, der Spürhund, der den beiden schon häufiger von Nutzen gewesen war, könnte Blackwood sicherlich ausfindig machen, doch dazu benötigten sie erst einmal einen persönlichen Gegenstand von Blackwood. Holmes fragte deshalb Lars nach dem Kittel, der an einem Gestell aufgehängt war, und tatsächlich gehörte er Mr. Blackwood. Holmes nahm ihn deshalb mit und ging zusammen mit Watson zu ihrem Freund Old Sherman, Tobys Besitzer.

Sherman war natürlich sofort bereit, Toby an Holmes und Watson auszuleihen. Nachdem Holmes dem Hund die Leine angelegt und ihn an dem Kittel hatte schnuppern lassen, machte sich das Trio auf den Weg zu den Docks, wo Toby nach kürzester Zeit ein Gebäude ausfindig machte, in dem sich mit ziemlicher Sicherheit Blackwood aufhielt. Da Blackwood jedoch offensichtlich ein gefährlicher Mann war, war ausgesprochen vorsichtiges Vorgehen angebracht. Als erstes wollte sich Holmes deshalb einen Überblick über die Lage verschaffen, doch die Scheiben des Lagerhauses waren vollkommen verschmutzt, weshalb Holmes sich zunächst einmal als Putzkraft betätigen mußte. In einem Fenster im ersten Stock stand ein Eimer, wie er an Bord von Schiffen benutzt wurde, um Meerwasser an Deck zu holen. Das daran angeknotete Seil hing jedoch zu hoch, um von Holmes oder Watson erreicht zu werden. Holmes mußte deshalb erst ein Faß unter das Fenster schieben und konnte anschließend den Eimer herunterziehen. Dabei fiel jedoch ein im Eimer liegender Schwamm heraus, den Holmes erst erreichen konnte, nachdem er das Faß wieder an seinen alten Platz zurückgeschoben hatte. Bewaffnet mit Eimer, Schwamm und Wasser aus der Themse konnte Holmes nun das Fenster des Lagerhauses reinigen und einen Blick hineinwerfen. Drinnen war ein Mann, auf den Blackwoods Beschreibung paßte, gerade damit beschäftigt einem anderen Mann einen Anhänger zu übergeben, der offensichtlich der verschwundene Anhänger von Sarah war. Nun war Eile geboten. In einem Abstellschuppen fand Holmes einen Hammer, mit dem er die Tür des Gebäudes einschlug. Zusammen mit Watson stürmte er das



Gebäude und konnte Blackwood überwältigen. Der andere Mann konnte jedoch mit dem Anhänger entkommen.

Nach den dramatischen Ereignissen im Lagerhaus kehrten Holmes und Watson in ihre Wohnung in der Baker Street zurück, um sich zu beraten. Holmes war ziemlich wütend, weil Inspektor Lestrade Blackwood nicht unter Mordanklage stellen wollte, da seiner Meinung nach die Beweise für eine Anklage nicht ausreichten, so daß er Blackwood nur wegen Besitzes gestohlenen Eigentums in Gewahrsam nehmen konnte. Holmes mußte also selbst weiter ermitteln und entschloß sich, Mr. Blackwood ein paar Fragen zu stellen. Da jedoch auch der Name Sherlock Holmes nicht alle Türen öffnet, statteten er und Watson erst einmal Scotland Yard einen weiteren Besuch ab. Sergeant Duncan war gerne bereit, für sie eine Genehmigung zum Betreten des Gefängnisses auszustellen. Mit diesem Ausweis versehen gingen Holmes und Watson in das Polizeigefängnis in der Bow Street, wo Blackwood inhaftiert war. Nachdem sie ihren Ausweis vorgezeigt hatten, durften die beiden passieren.

Mr. Blackwood zeigte sich zwar zunächst sehr schweigsam, nachdem ihm Holmes aber ein wenig mit den harten Methoden der britischen Justiz gedroht hatte, lockerte sich seine Zunge doch noch etwas. Zu Holmes Entsetzen entpuppte sich der Mord an Sarah Carroway als ein Unfall, denn eigentlich hatte Blackwood für einen unbekannten Auftraggeber nur einen Brief beschaffen sollen, den Sarah angeblich bei sich hatte. Blackwood hatte jedoch keinen Brief gefunden und Sarahs Leiche anschliessend so bearbeitet, daß alles wie ein Mord von Jack the Ripper aussah. Und damit noch nicht genug, war Sarah auch noch die falsche gewesen. Ihre Schwester Anna war es, die den Brief hatte. Offensichtlich steckte noch weitaus mehr hinter diesem Fall, als Holmes auch nur zu vermuten gewagt hatte. Nur den Namen des anderen Mannes aus dem Lagerhaus, dem Blackwood den Anhänger gegeben hatte, wollte dieser nicht verraten. Auf jeden Fall war Holmes klargeworden, daß Anna Carroway vielleicht in höchster Lebensgefahr schwebte und unbedingt gefunden werden mußte. Der einzige, der ihnen jetzt noch weiterhelfen konnte, war James Sanders. Holmes und Watson machten sich auf den Weg zum Studentenwohnheim.

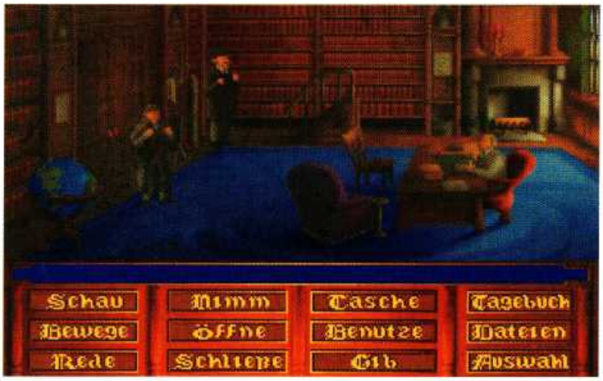
Sanders war zwar immer noch nicht gut auf Holmes und Watson zu sprechen, ein Blick in die Zeitung belehrte ihn jedoch eines besseren. Nachdem er seinen Schock überwunden hatte, konnte er einige Fragen beantworten. Leider kannte auch er nicht Annas Adresse, wußte aber, daß Annas Verlobter, ein gewisser Antonio Caruso, seine Freizeit meistens in der St. Bernard's Snooker Academy verbringt. Außerdem wußte er zu erzählen, daß sie oftmals zu viert in einem kleinen Park hinter einer Schule ein Picknick machten, wo Anna öfters mit einem Jungen sprach, der sich von den anderen Kindern absonderte. Da Antonio sicher wußte, wo man Anna finden könne, machten sich Holmes und Watson anschließend auf den Weg zur Snooker Academy.

Im St. Bernard's Pub waren neben dem Barkeeper noch drei andere Personen anwesend. Da die Barkeeper meistens recht gut informiert sind, sprach Holmes zuerst mit ihm, erlebte aber eine Enttäuschung. Dieser Barkeeper hatte ein ziemlich schlechtes Personengedächtnis und konnte mit dem Namen Antonio Caruso nicht das geringste anfangen. Holmes mußte also die anderen Personen befragen. Der Zuschauer des Snokkerspiels wußte über Antonio Bescheid, wollte die Information aber nur gegen Bares herausrücken. Da es um eine sehr wichtige Sache ging, war Holmes, wenn auch widerwillig, bereit zu zahlen, wurde jedoch lediglich zu einem der beiden Snokkerspieler, Nobby Charleton, geschickt. Als er diesen fragte, und ebenfalls bezahlte, schickte Nobby ihn jedoch zu dem Zuschauer zurück. Jock Mahoney, der andere Spieler meldete sich jetzt erstmals zu Wort. Er wußte wo Antonio wohnt, war jedoch nicht bereit, es zu verraten. Holmes mußte also etwas subtilere Methoden einsetzen, um zum Ziel zu kommen. Im Gespräch mit dem Barkeeper erfuhr er ein paar Dinge über Jock, die in Kombination mit Holmes ausgezeichneter Beobachtungsgabe dem Meisterdetektiv genug Informationen lieferten, um diesen mit einer leichten Erpressung dazu zu bewegen, ihm die Adresse von Antonios Wohnsitz mitzuteilen.

Zu Holmes Überraschung wurde er von Antonio Caruso erkannt, als dieser ihm und Watson die Tür öffnete. Ein Porträt in Beetons Jahrbuch, das Caruso gelesen hatte, war dafür verantwortlich. Antonio hatte bereits von dem Mord an Sarah gehört, über Annas derzeitigen Aufenthaltsort wußte er jedoch auch nichts. Seit Sarahs Tod hatte er nicht mehr mit ihr gesprochen. Dafür kannte er jedoch Annas Adresse, die er Holmes auch bereitwillig mitteilte. Holmes und Watson erfuhren außerdem, daß Annas Haushälterin fast taub sei und die beiden ziemlich laut anklopfen müßten, um sich bemerkbar zu machen. Sherlock Holmes befragte Antonio Caruso außerdem noch über die Picknickausflüge, über die James Sanders gesprochen hatte. Antonio konnte sich zwar Annas Interesse an dem Jungen dort auch nicht erklären, wußte aber, daß sie ihm einen Kreisel kaufen wollte, für den der Junge sich wohl interessierte. Holmes und Watson verabschiedeten sich und machten sich auf den Weg zu Annas Wohnung.

Trotz mehrmaligen Anklopfens und Klingelns öffnete ihnen niemand. Nach einiger Zeit verlor Holmes die Geduld und benutzte Annas Schlüssel, die er in der Oper gefunden hatte, um sich Zutritt zu verschaffen. Im Wohnzimmer bemerkte Holmes zwei Visitenkarten, die eine von Antonio Caruso, die anderen von einem Anwalt, Jacob Farthington. Watson bewies bei dieser Gelegenheit, daß auch er durchaus zu detektivischen Schlußfolgerungen in der Lage ist, als er aus verschiedenen Fakten kombinierte, daß jemand im Haus seine mußte. Es war Mrs. Beale, Annas schwerhörige Haushälterin. Sie war gerade mit Putzen in Annas Schlafzimmer beschäftigt. Auch Mrs. Beale wußte nichts über Annas Verbleib. Sie blieb scheinbar unauffindbar. Holmes Versuche, sich in dem Schlafzimmer umzusehen, um vielleicht mehr über Annas Aufenthaltsort und den Fall herauszubekommen, wurden alle von Mrs. Beale unterbunden, der scheinbar schon der Gedanke an Unordnung echtes Grausen bereitete. Es war einmal mehr Watson, der Holmes auf den rettenden Gedanken brachte. Sherlock kippte „ganz zufällig" eine Vase im Wohnzimmer um und teilte es anschliessend Mrs. Beale mit, die auch sofort das Schlafzimmer verließ, um die Unordnung zu beseitigen. Unter einer Statue wurde Holmes fündig. In einem Geheimfach hatte Anna ihr Tagebuch versteckt, in dem auch der Brief erwähnt wurde, den Blackwood stehlen sollte. Diesen Brief hatte Anna in dem Anhänger versteckt, den sie Sarah gegeben hatte. Blackwood hatte also unwissentlich doch Erfolg gehabt. Anna beschrieb weiterhin ihre Hoffnung, bald wieder mit ihrem Sohn vereint zu sein. Mit diesen neuen Kenntnissen ausgestattet entschlossen, Holmes und Watson, den Anwalt aufzusuchen, dessen Karte sie im Wohnzimmer gefunden hatten.

Jacob Farthington empfing die beiden in seinem Büro. Wie sich herausstellte, war er eine alter Freund von Annas und Sarahs Vater gewesen. Anna hatte ihn vor kurzem in seiner Funktion als Anwalt aufgesucht. Vor zehn Jahren hatte sie einen Sohn zur Welt gebracht, dessen Vater der einflußreiche Lord Brumwell war. Dieser zwang Anna jedoch dazu, den Jungen bei ihm zu lassen. Nun hätte sie angeblich Beweise, die es ihr ermöglichen würden, als rechtmäßige Mutter anerkannt zu werden. Bei diesen Beweisen, so schlußfolgerte Holmes, mußte es sich um den Brief handeln, den Anna in dem Tagebuch erwähnt hatte. Mr. Farthington beauftragte Sherlock Holmes nun offiziell damit, Annas Verschwinden aufzuklären.



Holmes begab sich zusammen mit Watson in den Park, von dem ihm James Sanders und Antonio Caruso erzählt hatten. Ein einzelner Junge stand abseits von den anderen Kindern. Wenn Holmes Schlußfolgerungen richtig waren, mußte dies Annas Sohn sein, was auch ihr Interesse an dem Jungen erklären würde. Holmes mußte also irgendwie die Identität des Jungen klären. Da Antonio Caruso das Interesse des Jungen an Kreiseln erklärt hatte und Wiggins oft mit einem spielte, fuhren die beiden in die Baker Street zurück. Wiggins erwies sich mal wieder als ein zäher Verhandlungspartner, war aber letztendlich bereit, den Kreisel an Holmes zu verkaufen.

Wieder zurück im Park, gelang es ihm dann tatsächlich mit dem Kreisel das Interesse des Jungen zu wecken. Der kleine hieß Paul und hatte von seinem Vater die Anweisung erhalten, niemandem seinen Familiennamen zu verraten. Es stellte sich außerdem heraus, daß Anna sein Kindermädchen gewesen war. Wo Anna sich aufhielt, wußte er allerdings auch nicht. Holmes schenkte ihm schließlich den Kreisel, und als Paul ging, ließ er seine Mütze liegen. Eine Aufschrift zeigte, daß sie von Eddingtons Reiterbedarf stammte. In der Hoffnung dort mehr über Paul herauszufinden, statteten Holmes und Watson dem Laden einen Besuch ab.

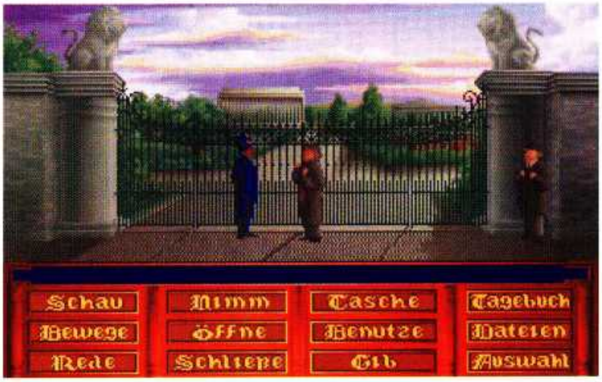
Eddingtons Reiterbedarf war ein typischer Laden für Snobs, und die Arroganz der Kunden wurde wohl nur noch durch die Arroganz des Besitzers, Reginald Snipes, übertroffen, und so bekam Holmes auf seine freundliche Anfrage eine ziemlich unfreundliche Antwort. Es war wieder einmal Zeit, zu subtileren Methoden zu greifen. Eine genauere Inspektion des Ladens zeigte Holmes einige Wappen, die sein geübtes Auge als Fälschungen und Erfindungen erkannte. Da sich die Zeitungen um so eine Geschichte wohl reißen würden, bereitete es Holmes nun keine Probleme mehr, seine Fragen mit ein paar gezielten Drohungen zu unterstützen. Mr. Snipes teilte Holmes daraufhin bereitwillig mit, daß Lord Brumwell die Mütze für seinen Sohn gekauft hatte. Die Identität Pauls war damit geklärt, es blieb die Frage, wo sich Anna befand.

Um keine Spur auszulassen, begab sich Holmes zusammen mit Watson als nächstes zum Haus von Lord Brumwell. Auf ihr Klingeln öffnete ein Butler, der sie ziemlich herablassend behandelte. Offensichtlich war solches Benehmen in diesen Kreisen üblich. Lord Brumwell war jedoch für niemanden zu sprechen, Holmes wollte aber die Gelegenheit nutzen und wenigstens mit Lady Brumwell sprechen. In der Empfangshalle bemerkte Holmes einen eigenartigen Geruch, auf den er Dr. Watson aufmerksam machte. Nach Watsons Meinung handelte es sich um einen exotischen Tabak. Lady Brumwell bat die beiden schließlich ins Arbeitszimmer, wo Holmes ihr ein paar Fragen über Anna stellte, auf die Lady Brumwell jedoch sehr gereizt und zurückweisend reagierte. Nach allem was Holmes bisher in Erfahrung gebracht hatte, war es auch nicht weiter verwunderlich, daß die Lady auf Anna nicht besonders gut zu sprechen war. Da er hier keine neuen Erkenntnisse erwartete, verabschiedete Holmes sich und verließ mit Watson das Anwesen.

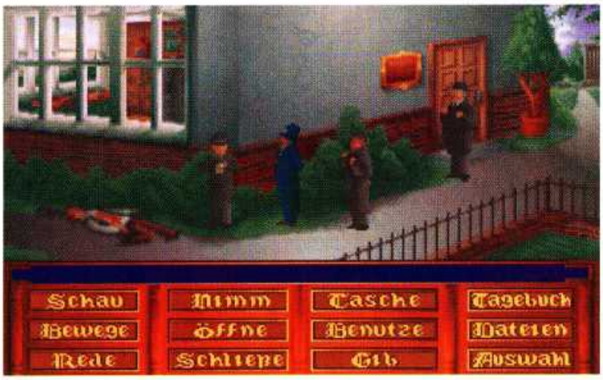
Die einzige Spur, die jetzt noch blieb, war der verschwundene Anhänger mit dem Brief. Holmes und Watson fuhren deshalb erneut zum Gefängnis, wo sie noch einmal mit Mr. Blackwood redeten. Als Holmes ihm mitteilte, daß er seinen Auftrag wider Erwarten doch erfolgreich erfüllt hatte, teilte er Holmes bereitwillig den Namen des Mannes mit, der nun im Besitz des Anhängers war. Es handelte sich um einen gewissen Jaimeson, einen Hehler, der ein Pfandhaus als Tarnung für seine Geschäfte benutzte. Das Pfandhaus war Holmes und Watsons nächstes Ziel.

Holmes redete nicht erst lange um den heißen Brei herum, sondern sagte Nigel Jaimeson auf den Kopf zu, daß er sich im Besitz eines gestohlenen Gegenstandes befindet. Holmes Drohungen, daß Jaimeson damit direkt in einen Mordfall verwickelt wäre, brachten diesen sehr schnell zum Reden. Leider hatte er den Anhänger jedoch schon verkauft, und zwar an einen Privatdetektiv namens Moorehead, der sein Büro in der Stadt hatte. Außerdem hatte sich noch eine andere Person nach dem Anhänger erkundigt, eine ziemlich zwielichtige Person namens Robert Hunt. Damit war für Holmes und Watson ein Besuch bei Mr. Moorehead fällig geworden.

Moorehead betrieb zusammen mit seinem Partner Gardner eine Detektei. Als Holmes und Watson eintrafen, war jedoch nur deren Assistentin Violet Granger anwesend. Mr. Moorehead war kurz vorher gegangen und Mr. Gardner war den ganzen Tag nicht im Büro gewesen. Dann stellte sich jedoch heraus, daß dieser eine nächtliche Verabredung im Regent's Park hatte, zu der er ein Schmuckstück mitbringen sollte. Die Frau, mit der er sich treffen wollte, war Anna Carroway. Daß er nicht ins Büro gekommen war, war in diesem Zusammenhang ein sehr schlechtes Zeichen. Holmes entschloß sich daher, dem Zoo einen Besuch abzustatten. Bevor er ging, warf er noch einen Blick auf ein an der Wand hängendes Bild von Mr. Gardner. Falls er ihm jetzt begegnen sollte, würde er ihn erkennen.



Als Holmes und Watson am Zoo eintrafen, schienen sich ihre schlimmsten Befürchtungen zu bestätigen, denn am Eingang des Zoos stand Konstabler Duncan von Scotland Yard. Tatsächlich hatte es einen rätselhaften Todesfall gegeben, der gerade von Inspektor Gregson untersucht wurde. Da Holmes Hilfe im-



mer wünschenswert war, wurden er und Watson eingelassen. Inspektor Gregson befand sich zusammen mit einem weiteren Konstabler vor dem Büro des Zoodirektors, wo auch die Leiche lag. Holmes Verdacht hatte sich bestätigt, der Tote war Mr. Gardner. Einige Wunden an der Leiche wiesen darauf hin, daß Gardner von einem Raubtier getötet worden war. Der Inspektor gab mit seiner schlampigen Ermittlungsarbeit Holmes einmal mehr Grund genug, sich über Scotland Yards Methoden zu beschweren. Für Holmes offensichtliche Dinge, wie z. B., daß die Leiche bewegt worden war, waren dem Inspektor offensichtlich schlicht und einfach entgangen. Da Holmes hoffte, daß ihm vielleicht der Zoodirektor etwas wichtiges sagen konnte, ging er mit Watson in dessen Büro.

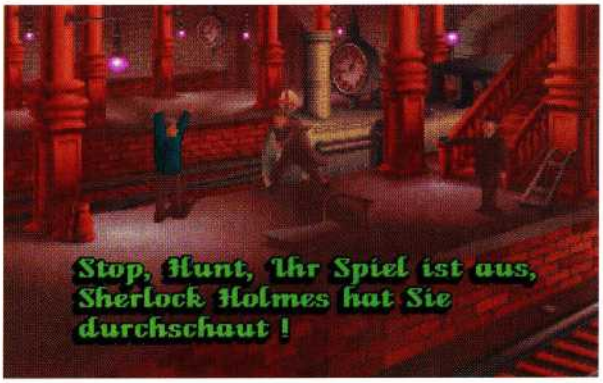
Es war Mr. Hollingston, der Direktor, gewesen, der die Leiche entdeckt hatte. Der einzige, der vielleicht etwas bemerkt haben könnte, so erfuhr Holmes, war Simon Kingsley, der immer länger als alle anderen im Zoo bleibt. Da Holmes einen bestimmten Verdacht hatte, und sich ein paar wichtige Informationen von Simon erhoffte, ließ er sich von Mr. Hollingston Simons Adresse geben. Bevor er sich jedoch auf den Weg zu Simon machte, erkundete er noch mit Watson das Gelände des Zoos, um nach Spuren zu suchen, die auf den eigentlichen Tatort hindeuteten, denn schließlich war Gardner nicht dort ermordet worden, wo man die Leiche fand. Als die beiden zum Käfig von Felix, dem Löwen kamen, bemerkte Holmes einen glitzernden Gegenstand, der im Käfig lag, und auf den er Watson aufmerksam machte. Dr. Watson glaubte jedoch nicht, daß es etwas wichtiges sein könnte, und da der Gegenstand sowieso im Käfig lag, kam Holmes ohnehin nicht heran. Die beiden machten sich deshalb auf den Weg zu Mr. Kingsley.

Simon bat Holmes und Watson in seine Wohnung, wo Holmes ihm ein paar Fragen zu dem Mord stellte. Mr. Kingsley behauptete jedoch, nichts gesehen zu haben. Holmes stellte einmal mehr seine phantastische Beobachtungs- und Kombinationsgabe unter Beweis, als er nach einem Blick auf eine Foto von Simon und Felix sowie auf Simons dreckige Arbeitsstiefel Simon auf den Kopf zusagte, daß er Gardners Leiche aus dem Löwenkäfig entfernt hatte. Da Holmes ihm zusicherte weder gegen ihn noch gegen Felix etwas im Schilde zu führen, konnte er Simon dazu bewegen, ihm die ganze Wahrheit zu sagen. Er hatte tatsächlich die Leiche weggeschafft, damit niemand Felix für den Tod verantwortlich machen würde, was der Löwe aber nach Holmes Schlußfolgerungen auch nicht war. Holmes Bitte an Simon, ihm dabei zu helfen, den Gegenstand aus dem Käfig zu holen, entsprach Simon daraufhin natürlich gerne, und man verabredete sich am Löwenkäfig.

Während Simon Felix festhielt und beruhigte, konnte Holmes in den Käfig klettern und den Gegenstand an sich nehmen. Er entpuppte sich als Gardners Taschenuhr. Im Inneren der Uhr fand Holmes außerdem einen Zettel mit einer Zahlenkombination. Zusammen mit Watson machte er sich erneut auf den Weg zu Detektei.

Als Holmes und Watson eintrafen, war Mr. Moorehead schon wieder verschwunden, nachdem jemand eine Nachricht für ihn abgegeben hatte. Da Holmes vermutete, daß Moorehead sich in großer Gefahr befand, mußte er unbedingt einen Weg finden, in das Büro der beiden Detektive zu kommen. Watson machte den Vorschlag, einfach einen Gegenstand durch die Milchglastür zu werfen, was Holmes dann auch mit Miss Grangers Schreibmaschine tat. Im Büro entdeckte Holmes die Nachricht für Moorehead. Er wurde darin aufgefordert, zum St. Pancras-Bahnhof zu kommen, sonst würden sein Partner und Mrs. Carroway sterben. Holmes und Watson hatten keine Zeit mehr zu verlieren, wenn sie Mr. Moorehead noch retten wollten.

Doch die beiden kamen zu spät, um Moorehead noch retten zu können. Sie konnten nur noch mit ansehen, wie er von Robert Hunt vor einen fahrenden Zug gestoßen wurde. Zwar konnten Holmes und Watson Hunt anschließend überwältigen, doch dieser gab sich sehr selbstsicher. Holmes hatte schließlich keine Beweise gegen ihn, und Anna Carroway würde Holmes niemals lebendig finden. Holmes und Watson sorgten anschließend dafür, daß Hunt erst einmal in der Bow Street untergebracht wurde, bevor sie in die Baker Street zurückkehrten, um ihre weitere Vorgehensweise zu besprechen.



Stop, Hunt, Ihr Spiel ist aus, Sherlock Holmes hat Sie durchschaut !

Zwei Spuren blieben noch, denen Holmes nachgehen konnte. Vielleicht würde Hunt jetzt, wo er erst einmal im Gefängnis steckte, sein Schweigen brechen, und dann war da immer noch der verschwundene Anhänger. Dieser befand sich höchstwahrscheinlich im Safe von Mr. Moorehead und Mr. Gardner, den Miss Granger erwähnt hatte. Der Besuch im Polizeigefängnis brachte jedoch keine neuen Erkenntnisse. Hunt leugnete noch immer alles, und solange Anna Carroway nicht gefunden war, hatte er vielleicht wirklich eine Chance, ungeschoren davonzukommen. Blieb also nur noch die Detektei Moorehead & Gardner.

Der Tod ihrer beiden Chefs war für Miss Granger natürlich ein ziemlicher Schock. Außerdem wußte sie nicht, wo sich der Safe befand. Holmes und Watson ließen sie deshalb erst einmal alleine und sahen sich im Büro um. Wenn es hier einen Safe gab, so war recht schnell klar, dann war er gut versteckt. Nachdem Holmes einen Sessel zur Seite geschoben hatte, entdeckte er schließlich dahinter eine Buchattrappe, hinter der sich der Safe befand. Mit Hilfe der Kombination, die er in Gardners Uhr gefunden hatte, öffnete Holmes den Safe und fand darin tatsächlich Sarahs Anhänger. Wie zu erwarten war, war dieser hohl und enthielt den von Anna erwähnten Brief. Dieser war Beweis genug, um Anna als Pauls Mutter gerichtlich anerkennen zu lassen. Sicherlich würde Lord Brumwell sich sehr dafür interessieren. Holmes und Watson fuhren deshalb zu seinem Anwesen.

Wie schon bei ihrem ersten Besuch wurden die beiden vom Butler der Brumwells hereingelassen und von Lady Brumwell empfangen, da Lord Brumwell noch immer unabkömmlich war. Das änderte sich jedoch schlagartig, als Holmes den Brief erwähnte, der sich in seinem Besitz befand. Lord Brumwell versuchte zwar zunächst noch, Holmes mit Beschimpfungen einzuschüchtern, mußte jedoch sehr schnell erkennen, daß er ausgespielt hatte. Er hatte Blackwood und Hunt beauftragt und war damit genauso schuldig an den Morden, wie die beiden selbst. Wo Hunt Anna Carroway versteckt hatte, wußte auch er nicht, er teilte jedoch Holmes Hunts Adresse mit, bevor er das Zimmer verließ, um sich selbst zu richten. Als Holmes und Watson Lord Brumwell folgen wollten, mußten sie jedoch zu ihrer Überraschung feststellen, daß dieser sie eingeschlossen hatte. Bei einer Durchsuchung des Zimmers entdeckte Holmes jedoch sehr schnell, daß eines der Schwerter an der Wand einen Mechanismus enthielt, mit dem sich das Gemälde an der Wand entriegeln ließ. Dahinter befand sich ein Safe, den Lord Brumwell nicht abgeschlossen hatte, und in diesem Safe befand sich ein Schlüssel für die Tür des Zimmers.

Vor dem Zimmer wurden Holmes und Watson bereits von Lady Brumwell erwartet. Diese war verzweifelt und bat Holmes eindringlich darum, ihren Mann zu finden und zu verhindern, daß er Selbstmord begeht. Vor dem Anwesen entdeckten die beiden

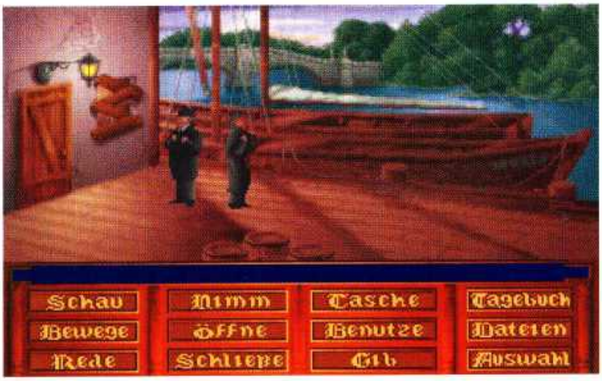
den Lord, doch sie konnten nicht verhindern, daß er sich in die Themse stürzte. Holmes sprang ihm zwar hinterher, es gelang ihm jedoch nicht Lord Brumwell zu retten. Gemeinsam mit Watson kehrte Holmes in die Baker Street zurück, um sich trockene Sachen anzuziehen und das weitere Vorgehen zu besprechen.

Alle Hoffnungen ruhten nun darauf, daß sich in Robert Hunts Wohnung ein Hinweis finden ließ, wo er Anna versteckt hatte. Die Wohnung machte einen sehr angenehmen Eindruck, der überhaupt nicht zu Hunt passen wollte. In einem Buch auf dem Nachttisch fand Holmes einen Pfandschein von Jaimesons Pfandhaus, wo Hunt ja bekanntlich häufiger Kunde war. Das Buch, das sich offensichtlich mit Horoskopen beschäftigte, enthielt außerdem einen Hinweis darauf, daß Hunt etwas bei der Wahrsagerin Madame Rosa versteckt hatte. Jetzt erwies es sich im Nachhinein doch noch als sehr nützlich, daß Holmes ihr einen Besuch abgestattet hatte, da er ansonsten sicherlich nichts mit diesem Hinweis hätte anfangen können. Der Pfandschein war die einzige Spur, der Holmes jetzt noch nachgehen konnte, also fuhr er mit Watson dorthin.

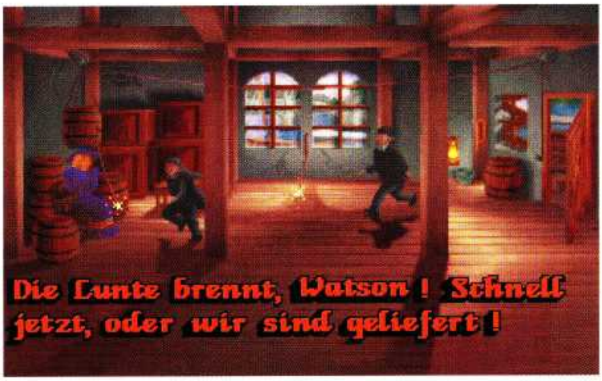
Als Holmes den Pfandschein einlöste, bekam er dafür Tarotkarten. Offensichtlich beschäftigte sich Hunt gerne mit spirituellen und okkulten Dingen. In dem Kartenstapel versteckt lag jedoch ganz unten ein Schlüssel. Die Frage, die blieb, war jetzt, wo das passende Schloß war. Vielleicht konnte ja Madame Rosa einen Hinweis geben. Holmes und Watson begaben sich nach Covent Garden.

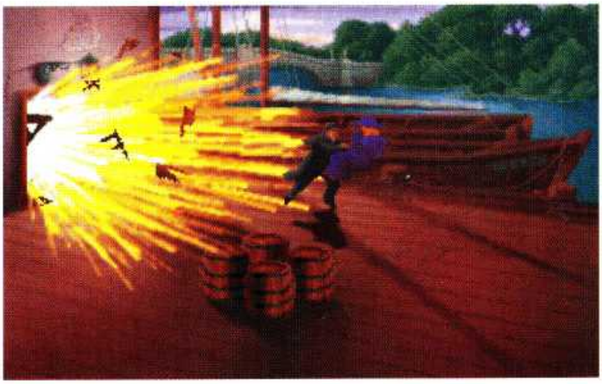
Als Holmes und Watson ihren Laden betraten, war Madame Rosa gerade nicht anwesend. Da Holmes mit ihrer Hilfe sowieso nicht gerechnet hatte, begann er sich in dem Zimmer etwas umzusehen. An einem Schreibtisch im Hintergrund des Zimmers war eine verschlossene Schublade und tatsächlich paßte der Schlüssel aus dem Kartenspiel. Doch der Inhalt der Schublade war zunächst ziemlich enttäuschend. Lediglich ein weiterer Schlüssel kam zum Vorschein. Doch so schnell wollte Holmes nicht aufgeben. Irgendwo müßte sich auch daß Schloß zu diesem Schlüssel finden lassen. Holmes Geduld wurde belohnt, als er an dem Kerzenhalter an der linken Säule zog. Ein Geheimfach öffnete sich, in dem eine kleine Truhe stand, zu der der Schlüssel paßte. Im Inneren der Truhe fand Holmes endlich den entscheidenden Hinweis. Ein Pergament wies Robert Hunt als den Mieter eines Gebäudes am Savoy Street Pier aus, ein geradezu ideales, weil unauffälliges Versteck. Holmes und Watson verloren keine Zeit und eilten sofort dorthin.

Am Pier warf Holmes sogleich einen Blick durch das halb vernagelte Fenster des Gebäudes. Die positive Sache war, daß er und Watson Anna Carroway gefunden hatten. Die negative Sache war, daß Hunt eine tödliche Falle aufgebaut hatte. Sobald jemand die Tür öffnete, würde sich eine Lunte entzünden, die mit einem Pulverfaß



verbunden war. Das einzige was Anna jetzt noch retten konnte, war schnelles und entschlossenes Handeln. Mit der Eisenstange, die er hinter dem Theater gefunden hatte, brach Holmes die Tür auf, und gemeinsam mit Watson stürmte er in das Gebäude. Während Holmes Carroway nach draussen trug, versuchte Watson die Lunte zu löschen. Es versetzte dem Detektiv einen ziemlichen Schock, als hinter ihm das Gebäude explodierte, ohne daß Watson vorher herauskam, doch der Doktor hatte sich mit einem Sprung durch die Kellerluke vor der Explosion in Sicherheit gebracht. Er war zwar etwas enttäuscht, daß er die Explosion nicht hatte verhindern können, doch die Hauptsache war schließlich, daß Anna gerettet war.

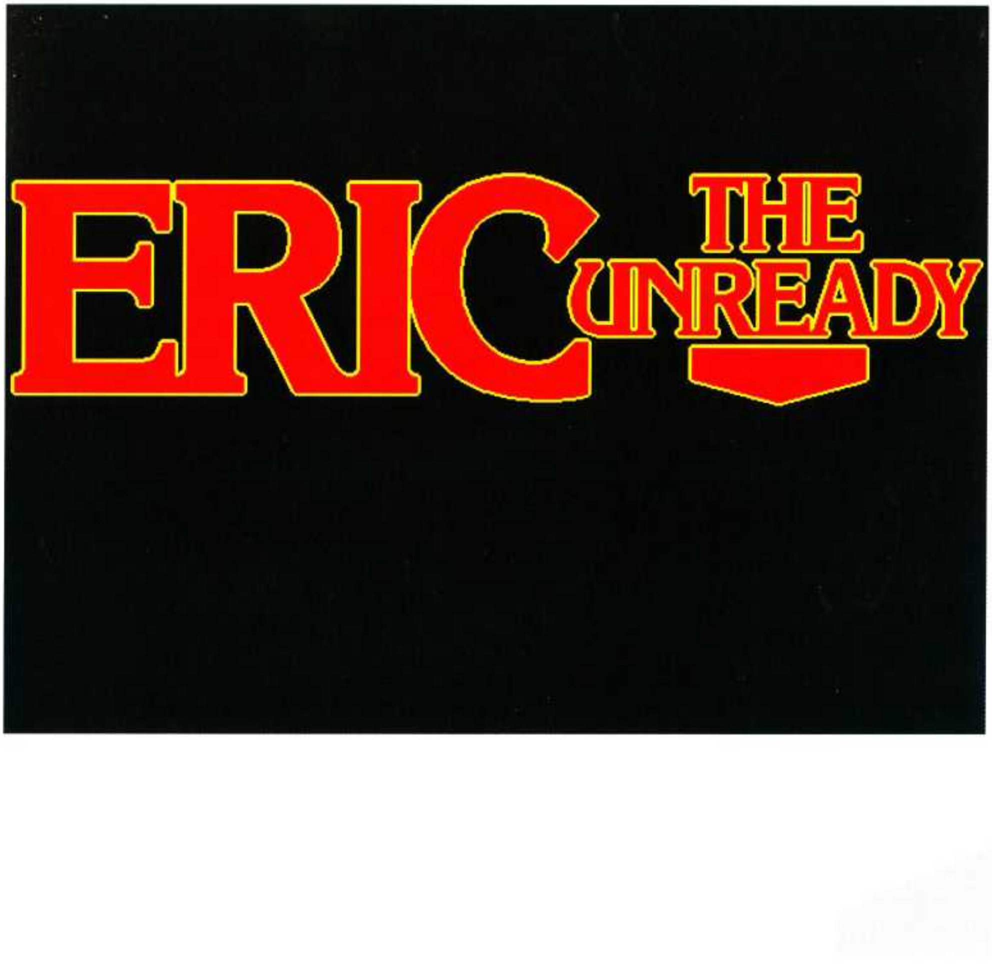

Die Lunte brennt, Watson ! Schnell jetzt, oder wir sind geliefert !

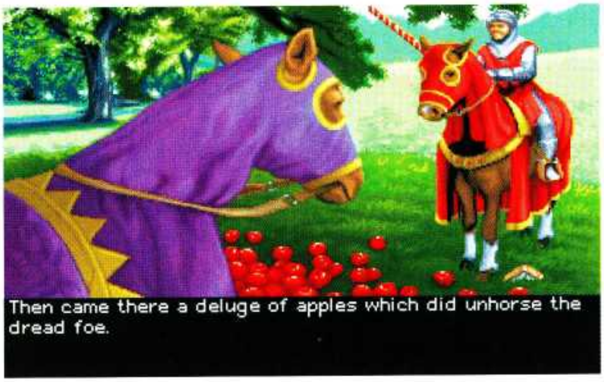


Der Rest dieses erstaunlichen Falls ist schnell erzählt. Der Brief, den Holmes gefunden hatte, wurde vor Gericht als Beweis anerkannt, und so konnten Mutter und Sohn nach der langen Zeit der Trennung endlich wieder zusammenfinden. Die unglückliche Lady Brumwell erlitt kurze Zeit später einen Schlaganfall und starb. Doch für Holmes bleibt trotz der Tatsache, daß drei unschuldige Menschen sterben mußten und Lord Brumwell sich mit seinem Selbstmord der irdischen Justiz entzog, die Befriedigung, einen ausgesprochen verwickelten und komplizierten Fall gelöst zu haben. Warten wir ab, welcher Fall den legendären Meisterdetektiv als nächstes beschäftigen wird.

Eric, the Unready

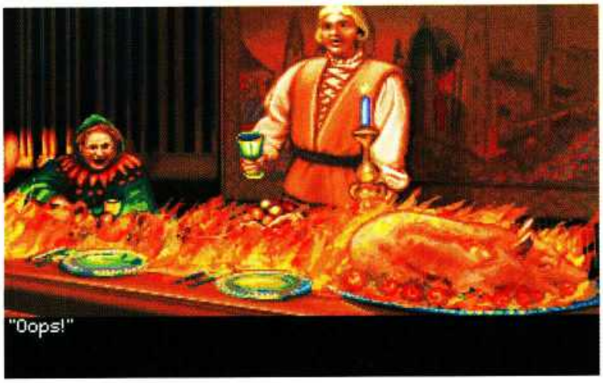
Heiko Preußler


ERIC
THE
UNREADY



Then came there a deluge of apples which did unhorse the dread foe.

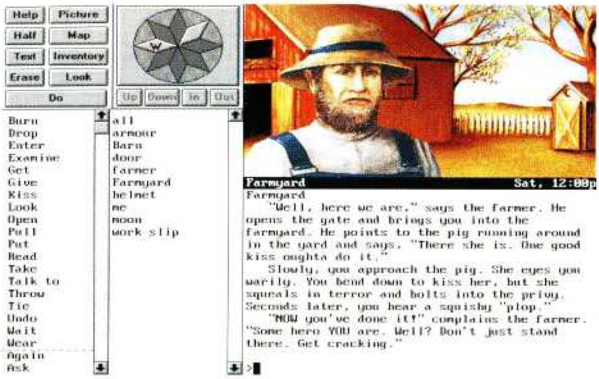
Höret nun die abenteuerliche Geschichte des Sir Eric, the Unready und seiner heldenhaften Rettung der Prinzessin Lorealle the Worthy aus den Händen der bösen Hexe. Alles hatte damit begonnen, daß Sir Eric die Burg des Königs verlassen hatte, um sich im Kampf mit der Lanze dem Knight of the Black Pauldron zu stellen. Doch noch bevor der Kampf begonnen hatte, steckte der tolpatschige Ritter seine Lanze in die Äste eines Apfelbaums, und als er nun versuchte, sie wieder zu lösen, löste er damit eine Apfellawine aus, welche seinen Gegner aus dem Sattel warf. Und so besiegte Sir Eric den gefürchteten Ritter. Duke Theobald the Erratic, dessen Land unter dem Terror des Ritters gelitten hatte, gab deshalb zu Ehren Erics ein großes Fest. Doch als Eric seinen mit Wein gefüllten Becher zu einem Toast erhob, stieß er damit seinen Gastgeber um, der daraufhin gegen eine Kerze fiel, die die Festhalle in Brand setzte.



"Oops!"

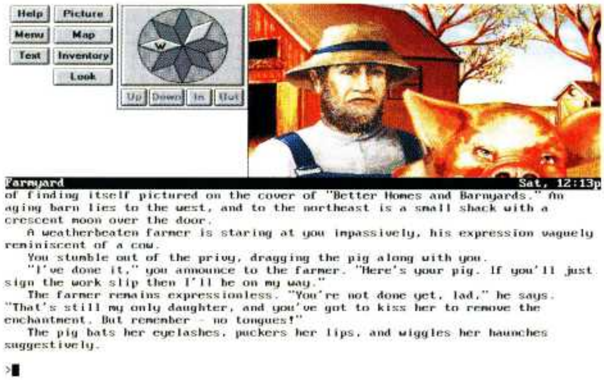
Teil 1: Der erste Auftrag

Die Kunde von Sir Erics Mißgeschick verbreitete sich schnell, und da es nicht die erste Katastrophe gewesen war, die er ausgelöst hatte, wollte man ihm fortan keinen Auftrag mehr erteilen, der eines Ritters würdig war. So kam es dann auch, daß er am nächsten Tag mit der unseligen Aufgabe betraut wurde, die Tochter eines Farmers von einem Fluch zu befreien. Eine Hexe hatte sie in ein Schwein verwandelt, und nur der Kuß eines Ritters konnte sie erlösen. So begab Sir Eric sich also zur Farm, wo das arme Geschöpf herumlief. Doch als er sich ihr näherte, und sie sein Gesicht



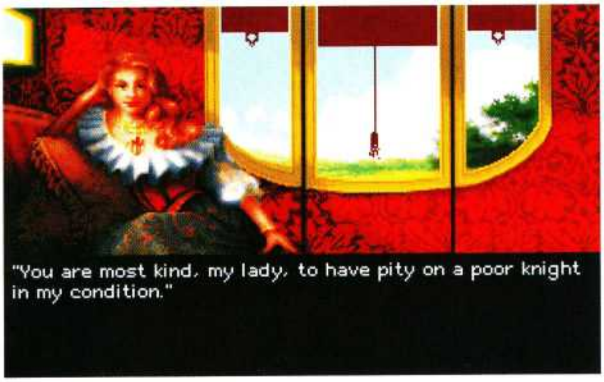
```
Farmyard                                Sat, 12:00p
Farmyard
   "Well, here we are," says the farmer. He
opens the gate and brings you into the
farmyard. He points to the pig running around
in the yard and says, "There she is. One good
kiss oughta do it."
   Slowly, you approach the pig. She eyes you
warily. You bend down to kiss her, but she
squeals in terror and bolts into the privy.
Seconds later, you hear a squishy "plop."
   "NOW you've done it!" complains the farmer.
"Some hero YOU are. Well? Don't just stand
there. Get cracking."

>
```

erblickte, da ergriff maßloses Entsetzen die ohnehin schon genug leidende Kreatur, und das arme Schwein stürzte sich kopfüber in die nächste Latrine, wo es sich freudig in geradezu unaussprechlichen Dingen wälzte. Eine Zeitung in der Latrine erregte Erics Aufmerksamkeit, und zu seiner großen Überraschung war es sein Kampf gegen den Knight of the Black Pauldron, welcher die Titelseite ausfüllte, wenn auch in leicht verfälschter Form. Doch der tapfere Ritter mußte sich wieder seiner Aufgabe zuwenden. Er benötigte ein Hilfsmittel, um zu dem Schwein zu gelangen. In der Scheune der Farm wurde er schließlich fündig. Ein hier liegendes Seil nahm Eric ebenso mit, wie die drei Flaschen, die er in einem Medizinschrank fand. Wieder in der Latrine, band Sir Eric das Seil an einen Haken, der sich durch einen jener unglaublichen Zufälle, welche sich in Adventurespielen erstaunlich oft anhäufen, an einer Wand befand, und begab sich hinab zu dem Schwein in das Unaussprechliche. Alle seine Versuche das Schwein einzufangen blieben jedoch erfolglos, bis er ihm den Inhalt einer der Flaschen, ein starkes Schweineaphrodisiakum, gab. Sofort wurde das Schwein von heftiger Liebe zu Sir Eric erfüllt und begann sich in geradezu schweinischer Weise an sein Bein zu klammern. Mit dem Schwein am Bein kletterte Eric nun wieder nach oben, um die arme Frau in Gegenwart ihres Vaters von ihrem Fluch zu befreien. Und tatsächlich, als er seine Lippen auf die des Schweins drückte, da ertönte fast im selben Augenblick die Stimme der Tochter des Farmers, die soeben von einem Ausflug nach Hause zurückgekehrt war. Wie auch immer, Sir Eric hatte seinen Auftrag erfolgreich erledigt, und betrat die Scheune, um sich zu reini-



```
Farmyard                                                        Sat, 12:13p
of finding itself pictured on the cover of "Better Homes and Barnyards." An
aging barn lies to the west, and to the northeast is a small shack with a
crescent moon over the door.
   A weatherbeaten farmer is staring at you impassively, his expression vaguely
reminiscent of a cow.
   You stumble out of the privy, dragging the pig along with you.
   "I've done it," you announce to the farmer. "Here's your pig. If you'll just
sign the work slip then I'll be on my way."
   The farmer remains expressionless. "You're not done yet, lad," he says.
"That's still my only daughter, and you've got to kiss her to remove the
enchantment. But remember - no tongues!"
   The pig bats her eyelashes, puckers her lips, and wiggles her haunches
suggestively.

>
```

gen. Doch als die Kühe den von Schlamm, Dreck und geradezu Unaussprechlichem bedeckten Eric erblickten, da hielten sie ihn wohl für das Ding aus den Sumpf und brachen in Panik aus. Die folgende Stampede hatte die Qualität eines mittleren Erdbebens und ließ von der Farm nur ein paar Trümmer übrig, die einmal mehr Sir Erics Ruf bestätigten.


"You are most kind, my lady, to have pity on a poor knight in my condition."

Auf dem Rückweg wurde Eric überraschend von Prinzessin Lorealle in ihrer Kutsche mitgenommen, und es war wohl ein weiterer jener unglaublichen Zufälle, der dazu führte, daß Lorealle Eric mitteilte, er sei der einzige Ritter, von dem sie sich wirklich gerne retten ließe. Denn zu diesem Zeitpunkt konnte sie ja noch gar nicht wissen, daß sie in dieser Nacht entführt werden würde.

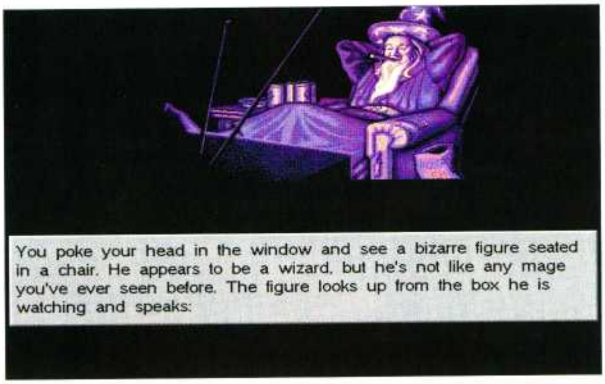
Teil 2: Der Auftrag oder Exkalibanana

Als Sir Eric am nächsten Morgen erwachte, war er wie gelähmt. Er war nicht etwa noch immer müde und erschöpft, vielmehr hatte er vergessen, seine Rüstung auszuziehen, und da diese noch immer von Schlamm bedeckt gewesen war, war sie über Nacht eingerostet. Erst durch seinen treuen Knappen konnte der edle Recke einige Minuten später befreit werden, und erfuhr dabei auch von dem scheußlichen Verbrechen, welches sich in der Nacht ereignet hatte. Alle Ritter sollten sich in der Versammlungshalle einfinden, wo entschieden werden würde, wer die ehrenvolle Aufgabe erhielt, die Prinzessin zu finden und zu befreien. Bevor Sir Eric seine Unterkunft verließ, nahm er seinen Helm, das einzige, was von seiner Rüstung noch zu gebrauchen war, sowie die auf seinem Bett liegende Karte mit. Mit dieser wollte er sich später eine neue Rüstung bei Giovanni, dem einzig wahren Rüstungsschneider, abholen. Auf dem Weg zur Versammlungshalle erblickte Eric die neueste Ausgabe der Tageszeitung, die wieder einmal mächtig übertrieben hatte, und aus Erics Abenteuer auf der Farm einen wahren Skandal über die Liebe eines Ritters zu einem Schwein gemacht hatte.

Während er in der Versammlungshalle wartete, betrachtete Eric die Bilder längst verstorbener Kämpfer für das Gute, die alle auf außergewöhnliche Weise gestorben waren und lauschte den Geschichten der Veteranen von den guten alten Zeiten, als Männer noch echte Männer, Frauen noch echte Frauen und kleine bepelzte Tier von Alpha Centauri echte kleine bepelzte Tiere von Alpha Centauri waren. Dann schließlich kam der große Augenblick, als die Wahl des Ritters verkündet wurde, und wie groß war die Überraschung für alle, als die Wahl ausgerechnet auf Eric the Unready fiel, Eric den Tolpatsch, den Versager, Eric den Volltrottel. Doch Sir Eric ergab sich tapfer in sein Schicksal und war bereit, alle Gefahren auf sich zu nehmen, um seinen Auftrag zu erfüllen. Eine besondere Brisanz erhielt sein Auftrag dadurch, daß eine alte Prophezeihung besagte, daß König Fudd am nächsten Wochenende sterben würde, und dann erbt die Prinzessin das Königreich, die beim Tod des Königs an dessen Seite ist. Sollte Lorealle bis dahin nicht wieder aufgetaucht sein, so würde ihre Stiefschwester aus der ersten Ehe der Königin das Reich erben. Eric mußte sich also ziemlich beeilen. Es gab dabei nur ein Problem. Er hatte nicht die geringste Ahnung, wo er seine Suche beginnen sollte.

"Listen up, men!"

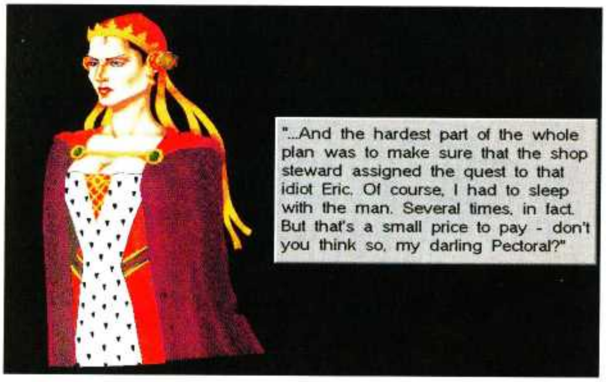
Zuerst einmal, so dachte sich Eric, brauchte er eine neue Rüstung, weshalb er Giovanni einen Besuch abstattete. Diesem gab er die Karte von seinem Bett, teilte ihm ein paar Maße seiner Rüstung mit, und wurde anschließend darauf vertröstet, in einer Woche eine neue Rüstung abholen zu können. Bis dahin sollte er sich mit einem Mantel begnügen, den Giovanni ihm gab. In der Manteltasche fand Eric ein Paket, das wohl von jemand anders dort vergessen worden war. In dem Paket befand sich eine dieser wahnsinnig seltenen Bohnen, die unglaublich schnell wachsen, sobald man Wasser darauf gießt. Wasser war auch schnell gefunden, schließlich gab es im Süden des Dorfes einen Teich, und Erics alter Helm gab einen prima Eimer ab. Alles was jetzt noch fehlte, war ein Platz, wo Sir Eric die Bohne pflanzen konnte. Der Garten vor der Burg des Königs bot sich natürlich dazu an. Bohne gepflanzt, Wasser drauf und tatsächlich dauerte es nur wenige Sekunden, bis sich die Bohne weit in den Himmel hinauf streckte, zwar nicht bis zu den Wolken, aber immerhin bis zum Fenster dieses unglaublich geheimnisvollen Turms mit dieser wahnsinnig neumodischen Satellitenschüssel auf dem Dach. Die Versuchung war einfach zu groß, als daß Eric hätte widerstehen können. Zu seiner Überraschung wurde er bereits erwartet.



You poke your head in the window and see a bizarre figure seated in a chair. He appears to be a wizard, but he's not like any mage you've ever seen before. The figure looks up from the box he is watching and speaks:

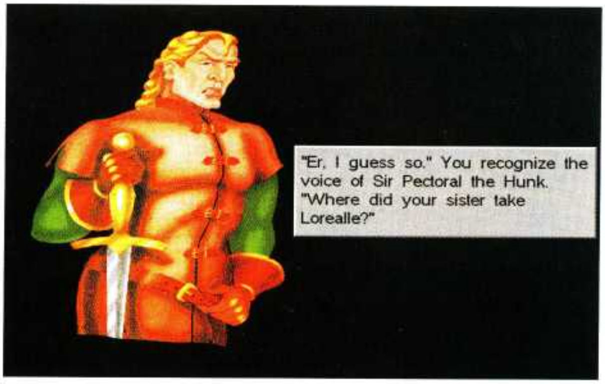
Oben in dem Turm wohnte der Hofmagier, ein ziemlich schräger Typ, der den ganzen Tag vor seiner magischen Kiste hockte und Footballspiele ansah. Das einzige, was ihm zum absoluten Genuß noch fehlte, war ein Root Beer Float, ein Malzbier mit Vanilleeis drinnen, das Eric ihm doch bitteschön besorgen sollte. Als dieser sich nach der magischen Goldmünze reckte, die der Magier ihm zugeworfen hatte, brach unter ihm die Bohne zusammen, und Eric landete unsanft auf dem Boden. Der Rückweg zum Turm war ihm jetzt zwar abgeschnitten, den Gefallen wollte er dem Magier aber trotzdem tun. Ye Olde Ice Cream Shop hatte die gewünschte Root Beer Float gerade im Angebot. Als Eric bezahlte, erschien plötzlich ein neues Goldstück in seiner Hand. Einfach cool, diese neumodischen magischen Geldstücke.

Eric entschloß sich, dem Barden Ponce, der auf dem Dorfplatz eine Art mittelalterlicher Alleinunterhalter machte, mit dem Geld zu bezahlen, damit er endlich dieses sagenhafte Epos über Baldur hören konnte, von dem er schon soviel gehört hatte. Doch die Stimme des Barden erzeugte eine ungemein einschläfernde Wirkung, und schon nach kurzer Zeit schliefen alle Leute auf dem Dorfplatz ein, einschließlich Sir Eric. Erst als das Epos geendet hatte, wachten die Leute wieder auf. Nach dieser ungewöhnlichen Erfahrung führte Eric der Weg direkt in die Festhalle der Ritter des Tafelrhomboids, die gerade eine wilde Party gaben, zu der Eric „versehentlich" nicht eingeladen worden war. Mit dem Feuerholz aus dem Kamin begab Eric sich zurück zum Eisladen, dessen Verkäufer offensichtlich sehr unter der Kälte litt. Eric verstaute das Holz im Kamin des Ladens und brauchte jetzt nur noch etwas zum Anzünden. Zum Glück lag Ulrics House of Torches ja direkt nebenan. Ulric erinnerte sich noch sehr gut an Erics letzten Besuch, und als dieser sich dem Laden näherte, schloß Ulric in einem Anfall weiser Voraussicht den Laden und schenkte Eric die an der Wand befestigte Fackel, mit der dieser das Feuer im Eisladen entzündete, der sich auch sogleich erwärmte. Der jugendliche Verkäufer schenkte Eric aus Dankbarkeit seine Ohrenwärmer, die wenn man sie trug, alle Geräusche etwas dämpften. Mit diesen ausgestattet bezahlte Eric erneut Ponce den Barden und tatsächlich wurde diesmal die einschläfernde Wirkung des Epos herausgefiltert. Ponce war von dieser Entwicklung geradezu begeistert, waren ihm doch bisher alle Zuschauer noch jedesmal eingeschlafen. Sein größter Wunsch aber, so offenbarte er Eric, war es, nur einmal in seinem Leben das Epos von Baldur den Rittern des Tafelrhomboids vorzutragen. Eric führte Ponce deshalb in die Festhalle des Schlosses, und kaum hatte er diese betreten, begann Ponce mit seinem Vortrag. Innerhalb kürzester Zeit fiel der gesamte Saal in tiefen Schlaf, einschließlich der Wache, die den Aufgang zur Kammer der Königin bewachte. Für Eric die Gelegenheit, endlich einmal den königlichen Gemächern einen Besuch abzustatten.

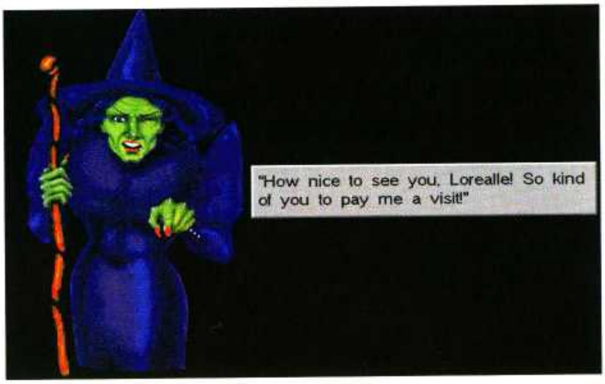


"...And the hardest part of the whole plan was to make sure that the shop steward assigned the quest to that idiot Eric. Of course, I had to sleep with the man. Several times, in fact. But that's a small price to pay - don't you think so, my darling Pectoral?"

Als er sich dem Gemach der Königin näherte, hörte er leise Stimmen. Oh, welch niederträchtiger und gemeiner Plan wurde dort von Königin Morgana und Sir Pectoral the Hunk besprochen. Königin Morganas Schwester, die böse Hexe, hatte Lorealle in ihrem Schloß eingesperrt. Dadurch würde nur Grizelda, Lorealles Stiefschwester und Morganas Tochter aus erster Ehe, zugegen sein, wenn König Fudd starb. Dann würde Grizelda das Reich erben und als Morganas Marionette regieren. Um



"Er, I guess so." You recognize the voice of Sir Pectoral the Hunk. "Where did your sister take Lorealle?"



"How nice to see you, Lorealle! So kind of you to pay me a visit!"

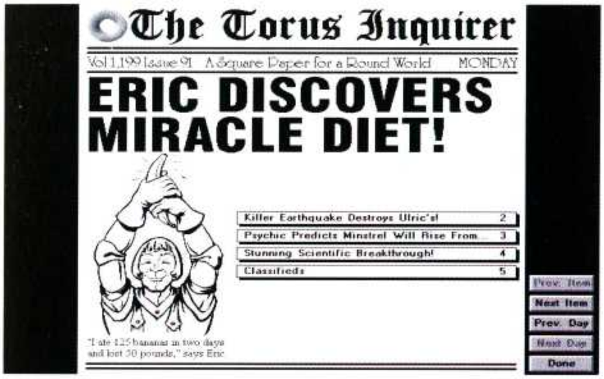
ganz sicher zu gehen, daß Lorealle niemals rechtzeitig befreit werden könnte, hatte Morgana außerdem dafür gesorgt, daß Eric, der größte Trottel unter den Rittern des Königs, mit der Befreiung der Prinzessin betraut wurde. Und als wäre all dies nicht schon hinterhältig und schlimm genug, waren Sir Pectorals Männer bereits auf Erics Spur, um diesen zu töten.

Nachdem er von diesem schrecklichen Plan gehört hatte, eilte Eric wieder in den Festsaal hinab, wo Ponce gerade seinen Vortrag beendet hatte. Die Ritter erwachten, und noch ehe Eric sich versah, war aus einer kleinen Pöbelei zwischen ihnen eine handfeste Schlägerei entbrannt, bei der es um die Vergabe des Auftrags an Eric ging. Ponce ergriff vor diesem wilden Exzess der Gewalt die Flucht, schenkte Eric jedoch vorher noch ein Buch. Als dieser darin las, befiel ihn sofort große Müdigkeit, denn es handelte sich um das Epos von Baldur. Erst im allerletzten Moment konnte er sich aus dem einschläfernden Bann befreien. In dem Buch befand sich außerdem ein Coupon für freie Unterrichtsstunden bei Ponce, den Eric vorsichtshalber einsteckte. Der Kampf in dem Saal hatte mittlerweile seinen Höhepunkt erreicht, als plötzlich mit einem gewaltigen Effekt der Hofmagier erschien, und den Streitereien ein Ende bereitete. Wer wirklich auf die Suche nach Lorealle gehen sollte, so verkündete er, stehe in den Sternen. Er teleportierte alle Anwesenden zum Dorfplatz, wo aus dem Nichts ein Stein erschienen war, in dem eine Banane steckte. Nur der wahre Auserwählte könne die Banane aus dem Stein ziehen. Einer nach dem anderen traten die tapferen Ritter hervor, doch alle versagten sie. Nur Sir Eric gelang es ohne Anstrengung, die Banane herauszuziehen. Auf ewig werden wir uns an jenen großen Augenblick erinnern, als er vor den staunenden Rittern stand, die Banane in den Himmel hielt und sagte: „Sehet EXCALIBANANA!"

Mit dieser Tat überzeugte er auch den letzten Zweifler und die anderen Ritter begannen Wetten über Erics Erfolgsaussichten abzuschließen. Anschließend wandte sich wieder der Hofmagier an Eric und klärte ihn über seine Mission auf. Fünf magische Gegenstände müsse er finden, denn nur mit diesen könne er das schwarze Tor zum Schloß der bösen Hexe öffnen, in dem Lorealle gefangen gehalten wurde. Diese Gegenstände waren überall im Land verstreut. Erics erste Aufgabe aber bestand darin, Excalibanana in den Dorfteich zu werfen. Immer wenn er sich in der Nähe größerer Gewässer befindet, so erfuhr Eric, brauche er nur das magische Wort „Yoohoo" zu rufen, und die Banane würde zu ihm zurückkehren. Und so tat Eric, wie ihm geheißen wurde.

Als er die Banane in den Teich warf, da erschien in diesem plötzlich ein Arm, der nach ihr griff und sie unter Wasser zog. Ein gewaltiger Donner ertönte und scheuchte mehrere Pferde auf, die Ulrics House of Torches niedertrampelten und Eric mehrere Stunden mit sich schleiften, bis sie ihn schließlich am Rande des verzauberten Waldes liegen ließen, wo er erschöpft einschlief.

Teil 3: Der verwunschene Wald



The Torus Inquirer

Vol 1,199 Issue 91 A Square Paper for a Round World MONDAY

ERIC DISCOVERS MIRACLE DIET!

"I ate 125 bananas in two days and lost 30 pounds," says Eric

Killer Earthquake Destroys Ulric's! 2

Psychic Predicts Minstrel Will Rise From... 3

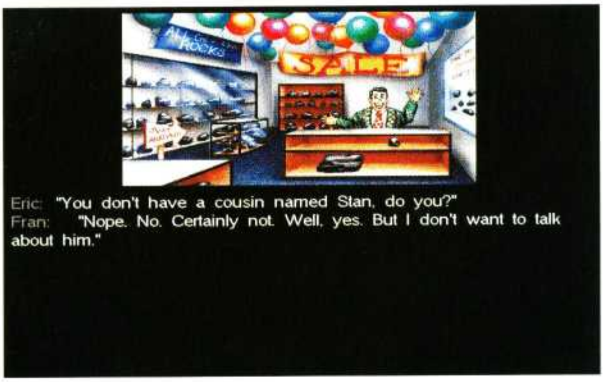
Stunning Scientific Breakthrough! 4

Classifieds 5

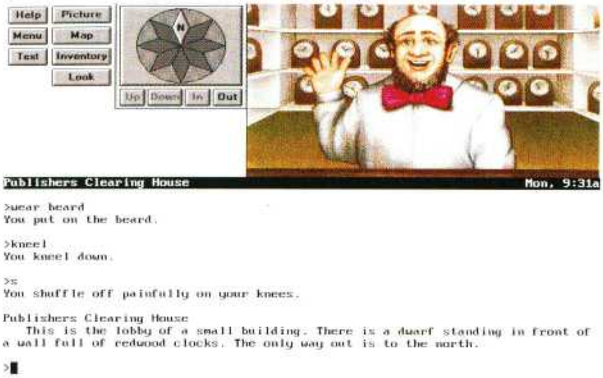
Als Eric erwachte, war der nächste Tag bereits angebrochen. Er befand sich auf einem Friedhof, und auf dem Deckel eines Sargs lag eine jener unsäglichen Zeitungen, welche die Ereignisse um Excalibanana natürlich wieder einmal vollkommen verdreht hatten. Von einigem Interesse war lediglich der Bericht über die Auferstehung des bekannten Barden Elvis Prestley, die heute Nacht auf diesem Friedhof erfolgen sollte. Der einzige Weg von hier führte nach Westen und Eric machte sich auf den Weg.

Schon nach kurzer Zeit traf er auf einen jener Bäume, die dem verwunschenen Wald seinen Namen gegeben hatten, und wie es solche Bäume nun einmal an sich haben, wollte er Eric auf keinen Fall vorbeilassen. Da Malzbier, welches Eric ja immer noch bei sich hatte, im Englischen aber praktischerweise Rootbeer heißt, und Roots auch gleichzeitig daß englische Wort für Wurzeln ist, war es wirklich geradezu provozierend, dieses Bier über die Wurzeln des Baumes zu gießen. Gesagt, getan und schon befand der Baum sich in einem Vollrausch, in dem er nicht einmal mehr im Traum daran gedacht hätte, Eric am Weiterkommen zu hindern. Als dieser nun seinen Weg fortsetzte, stieß er auf den größten Baum des Waldes, in dessen Krone nach den Worten des Magiers die Mistgabel des Damocles hing, einer der Gegenstände, die Eric suchte. Der Baum wuchs jedoch falsch herum, so daß sich seine Krone irgendwo unter der Erde befinden mußte. Wie der Zufall wiedereinmal so wollte, befanden sich direkt zu Erics Füßen eine Menge Zweige, unter denen sich ganz zufällig eine Falltür versteckte, durch die der Ritter tapfer in die Tiefe schritt, direkt ins „Not So Great Underground Empire".

Als Eric den Boden erreichte, wurde ihm der Rückweg von einer zufallenden Tür versperrt. Er fand sich am zugenagelten Eingang eines weißen Hauses wieder. Eines der Bretter vor der Tür war zwar lose, es gelang ihm aber nicht, es zu entfernen. Im Briefkasten jedoch entdeckte er eine Werbesendung für eine Zwerg namens Fondor Bindlecrank, eines jener Schreiben, die immer damit beginnen, daß man wahrscheinlich schon gewonnen hat, jetzt schon Millionär ist blablabla... Eric setzte seinen Weg fort und gelangte in eine große Höhle, an deren Decke er die Baumkrone sah, in der die Mistgabel hing. Hier befand sich auch das Publishers Clearing House, welches die Werbesendung verschickt hatte, weshalb er diesem einen Besuch abstattete. Als er dem Angestellten das Schreiben übergab, war Eric ziemlich überrascht, als es sich als ein Hauptgewinn entpuppte. Leider sah er aber nun gar nicht wie ein Zwerg aus, und solange er sich nicht als solcher ausweisen konnte, würde er den Preis nicht bekommen. Enttäuscht suchte er den einzigen anderen Laden in der Höhle auf, Frans Rock Emporium, wo man Steine aller Formen und Größen kaufen konnte. Da Fran, der Besitzer, jedoch nur gegen Bares handelte, konnte Eric hier auch nichts ausrichten und ging wieder. Vorher bekam er jedoch noch ein Werbegeschenk, das alle Erstkunden von Fran erhalten, eine kleine, handliche Allzweckspitzhacke. Mit dieser gelang es ihm, den Eingang des kleinen weißen Hauses zu öffnen. Im Wohnzimmer des Hauses befand sich ein Schaukasten, in dem ein großer Zwergenbart lag. Der Kasten war allerdings verschlossen. Als er jedoch unter den davor liegenden Teppich blickte, fand er eine Falltür. Eric konnte den darunter liegenden Raum zwar nicht betreten, erhielt jedoch von dessen Bewohner einen Schlüssel, mit dem sich der Schaukasten öffnen ließ. Eric konnte den Bart jetzt an sich nehmen. Anschließend schaute er sich noch etwas im Obergeschoß um, wo die Knochen eines Menschen lagen. Die Öffnung in der Decke des Raums war zu hoch für Eric, unter



Eric: "You don't have a cousin named Stan, do you?"
Fran: "Nope. No. Certainly not. Well, yes. But I don't want to talk about him."



```
Publishers Clearing House                                          Mon, 9:31a

>wear beard
You put on the beard.

>kneel
You kneel down.

>s
You shuffle off painfully on your knees.

Publishers Clearing House
   This is the lobby of a small building. There is a dwarf standing in front of
a wall full of redwood clocks. The only way out is to the north.

>
```

den Knochen fand er allerdings den Ausweis von Fondor Bindlecrank. Damit würde sich der Angestellte im Clearing House sicherlich täuschen lassen. Eric legte also den falschen Bart an, ließ sich auf seine Knie herab und robbte so in den Laden. Seine Maske war geradezu perfekt, und nachdem er das Werbeschreiben übergeben und sich ordnungsgemäß ausgewiesen hatte, bekam er seinen Preis. Extra für ihn wurde in der großen Höhle eine Kirmes aufgebaut, auf der er sich den ganzen Tag kostenlos vergnügen durfte. Nachdem er den Bart abgelegt hatte und sich wieder hingestellt hatte, stürzte er sich ins Getümmel. Die meisten Buden der Kirmes waren jedoch so voll, daß Eric nicht hereinkam, eine vorbeikommende Zwergenfamilie war aber von seinem „Menschenkostüm" so sehr begeistert, daß sie ihm ein Münze in der Währung des „Not So Great Underground Empire" schenkten. Mit diesem Geld kaufte Eric sich bei Fran einen kleinen Felsen, das einzige, was er sich leisten konnte. Zusammen mit dem Stein bekam er ein kostenloses Bungeeseil. Dabei handelte es sich um eines dieser vollkommen neumodischen Seile, die sich magisch auf die gewünschte Länge einstellen, für deren Funktion vom Hersteller jedoch keine Garantie übernommen wird. Der einzige Ort, den Eric jetzt noch nicht gesehen hatte, war eine nicht besuchte Bude im Westen der Kirmes. Hier saß ein Zwerg, der mit Eric eine Partie Memorie spielen wollte. Eric konnte nichts verlieren, würde jedoch im Falle eines Sieges ein magische Schleuder bekommen. Grund genug für ihn, sich auf eine Runde einzulassen. (Hey Du da draußen, ja Dich mein ich, Du, der Du gerade dieses Buch liest. Du sagst, Du

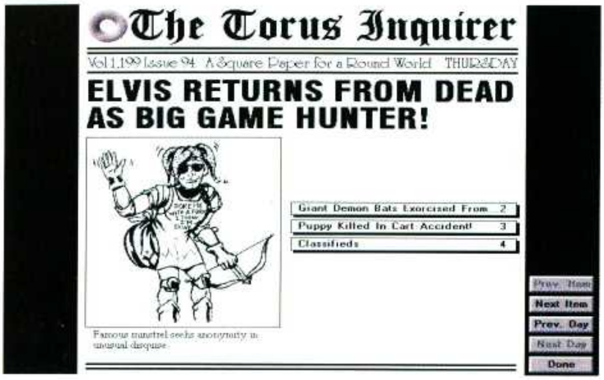
"A bachelor party? For ME?!?
You guys are the greatest!
I'll bet Lorealle is sorry she wasn't invited!"

hast ein Gedächtnis wie ein Sieb und wirst es niemals schaffen, den Zwerg zu schlagen. Denk nach Mensch, dies ist ein Spiel, und niemand wirds Dir übel nehmen, wenn Du Dir auf einem Zettel aufschreibst, wo welche Karte liegt. Wenn Du jetzt noch verlierst, kann ich Dir auch nicht helfen.) Nachdem Eric gewonnen hatte, konnte er den Versuch unternehmen, die Mistgabel aus dem Baum zu holen.

Zuerst legte er den Hebel an dem Riesenrad um, um die Energiezufuhr einzuschalten und ließ sich dann in einem der Sitze nieder. Den Stein von Fran legte er in die Schleuder und drückte dann auf den grünen Knopf, mit dem das Riesenrad aktiviert wurde. Als er den höchsten Punkt erreicht hatte, schoß er auf den roten Knopf, und er kam genau unter der Mistgabel zum Stehen. Nachdem er sich hingestellt hatte, konnte er die Gabel ohne Probleme aus dem Geäst ziehen. Das einzige Problem war jetzt, wieder nach unten zu kommen. Aber dazu hatte er ja das Bungeeseil. Voller Vertrauen darauf, daß es funktionieren würde, knotete er das Seil an sich und dem Baum fest und stürzte sich todesverachtend in die Tiefe, wo er abgestoppt wurde, als er sich Auge in Auge mit einer Ameise wiederfand. Es war der Moment, als sich das Seil am Baum löste und Eric unsanft auf den Boden fiel. Die Mistgabel hatte die Zwerge scheinbar gewaltig gestört, und aus Dankbarkeit darüber, daß Eric sie entfernt hatte, schenkten sie ihm einen Headrest Special, einen Stein, den man gewöhnlich als Kopfkissen benutzte. Ganz zufällig (die Zufälle in diesem Spiel häufen sich langsam) war der Stein genauso hoch, wie die Zentimeter die Eric fehlten, um in dem weißen Haus durch die Dachluke zu kommen. Mit dem Stein als Unterlage schwang er sich ohne Probleme hinauf und fand sich in einer dunklen Kammer wieder, deren Decke er als eine Steinplatte ertastete. Als er diese zur Seite drückte, bemerkte Eric, daß er aus dem großen Steinsarg im Waldfriedhof emporstieg, wo sich bereits eine große Gruppe versammelt hatte, die auf die Rückkehr des Elvis Prestley wartete. Bei Erics Anblick jedoch verfielen sie in Panik und ließen ein paar Fackeln fallen, die den uralten Wald in Brand setzten und nichts mehr von ihm übrig ließen. Stundenlang lief Eric so schnell er konnte vor der Feuersbrunst davon, bis er schließlich erschöpft an einer Straße liegenblieb und sofort einschlief.

Teil 4: Blicester Castle

Als er wieder zu sich kam, lag Eric genau gegenüber einer kleinen gemütlichen Kneipe. Er ging sofort hinein und bemerkte als erstes den Stand, an dem man Duplikate von Schlüsseln anfertigen lassen konnte, während man sich mit einem Bier die Zeit vertrieb. Eine jener Zeitungen, in denen einmal mehr über Eric Lügen verbreitet wurden, lag auf dem Tresen. Bruce, der Kellner, war jedoch so sehr im Streß, daß er jedesmal, wenn Eric etwas bei ihm bestellen wollte, schon wieder verschwunden war. Während er also vergeblich darauf wartete, bedient zu werden, hörte er eine



The Torus Inquirer

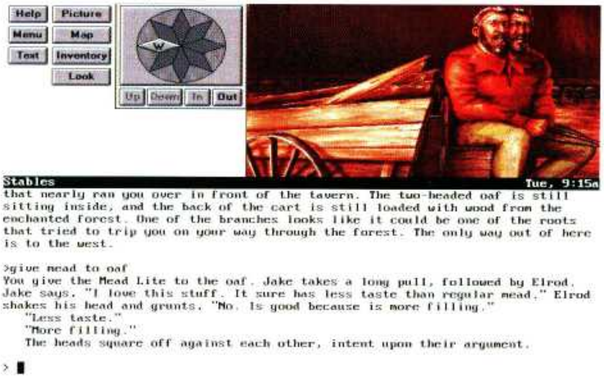
Vol 1,199 Issue 94 A Square Paper for a Round World THURSDAY

ELVIS RETURNS FROM DEAD AS BIG GAME HUNTER!

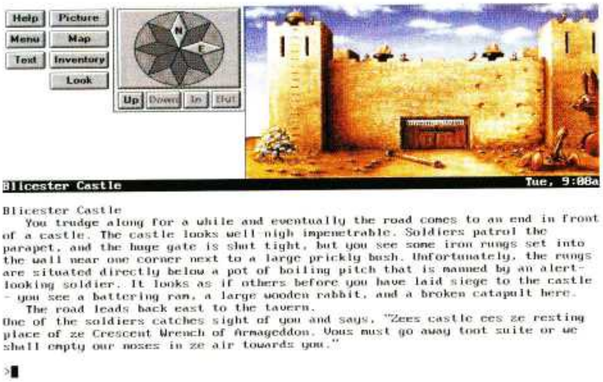
Famous minstrel seeks anonymity in unusual disguise.

Giant Demon Bats Exorcised From 2
Puppy Killed In Cart Accident! 3
Classifieds 4
Prev. Item
Next Item
Prev. Day
Next Day
Done

Unterhaltung am Nebentisch über ein neues Bier, Meat Lite, mit mehr Kalorien und weniger Geschmack, das er unbedingt probieren mußte. Mittlerweile war Eric aufgefallen, daß Bruce offensichtlich eine Karriere als Barde und Schauspieler anstrebte. Und tatsächlich, als er ihm den Coupon anbot, den er in Ponces Buch gefunden hatte, gelang es ihm für einen Moment, Bruces Aufmerksamkeit zu erwecken und eine Speisekarte zu bekommen. Als Eric sich nun ein Meat Lite bestellte, bekam er jedoch den Verschluß nicht auf und steckte deshalb die Flasche erst einmal ein, um das Bier später zu trinken. Er verließ nun die Kneipe und folgte der Straße. Doch kaum hatte er den ersten Schritt getan, als er fast von einer Kutsche überfahren wurde. Gerade noch rechtzeitig konnte Eric sich mit einem Sprung in den Graben retten, was vom Fahrer des Wagens, einem zweiköpfigen Flegel, mit einem hämischen Lachen beantwortet wurde. Eric setzte seinen Weg daraufhin fort und kam schon kurz darauf zum Blicester Castle, dem Aufbewahrungsort der Crescent Wrench of Armageddon, dem zweiten Gegenstand seiner Suche. Die Burg war ausgezeichnet bewacht und verteidigt, wie die überall herumliegenden Werkzeuge früherer Belagerungen deutlich zeigten. Der einzige Weg ins Innere führte über eine Leiter, an deren Ende ein Kessel mit siedendem Öl befestigt war. Todesmutig wählte Eric diesen Weg, mußte jedoch vor dem herabstürzenden Öl fliehen. Die brennende Substanz zerstörte einen am Fuße der Leiter wachsenden Busch vollkommen bis auf einige Roddenberries, die übrigblieben. Eric hatte über diese Beeren gelesen, daß sie den Orientierungssinn erheblich steigern und steckte

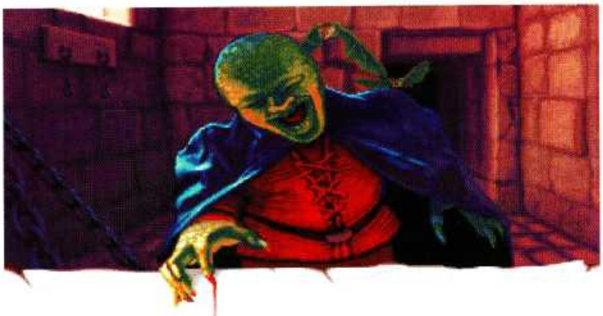


```
Stables                                                          Tue, 9:15a
that nearly ran you over in front of the tavern. The two-headed oaf is still
sitting inside, and the back of the cart is still loaded with wood from the
enchanted forest. One of the branches looks like it could be one of the roots
that tried to trip you on your way through the forest. The only way out of here
is to the west.

>give mead to oaf
You give the Mead Lite to the oaf. Jake takes a long pull, followed by Elrod.
Jake says, "I love this stuff. It sure has less taste than regular mead." Elrod
shakes his head and grunts, "No. Is good because is more filling."
   "Less taste."
   "More filling."
   The heads square off against each other, intent upon their argument.

> ▮
```



```
Blicester Castle                                              Tue, 9:00a

Blicester Castle
   You trudge along for a while and eventually the road comes to an end in front
of a castle. The castle looks well nigh impenetrable. Soldiers patrol the
parapet, and the huge gate is shut tight, but you see some iron rungs set into
the wall near one corner next to a large prickly bush. Unfortunately, the rungs
are situated directly below a pot of boiling pitch that is manned by an alert-
looking soldier. It looks as if others before you have laid siege to the castle
- you see a battering ram, a large wooden rabbit, and a broken catapult here.
   The road leads back east to the tavern.
One of the soldiers catches sight of you and says, "Zees castle ees ze resting
place of ze Crescent Wrench of Armageddon. Vous must go away toot suite or we
shall empty our noses in ze air towards you."

>█
```

sie deshalb ein. Jetzt, wo der Busch nicht mehr da war, bemerkte er außerdem einen Weg, der vorher verborgen war und um das Schloß herumführte. Als Eric ihm folgte, gelangte er auf die Rückseite der Burg und zu seinem größten Erstaunen fehlte hier die Burgmauer, so daß Eric die Burg einfach betreten konnte. Die Burgbewohner waren ziemlich überrascht, den bisher war noch jeder auf ihren kleinen Trick hereingefallen. Nun aber verschanzten sie sich im einzigen Turm der Burg und ließen ihre gefürchteten Attack Turtles frei, die wohl gefährlichsten Tiere des ganzen Landes, die jeden, der ihnen zu nahe kam, einfach zerfetzten. Dieser tödlichen Gefahr ausgesetzt, mußte Eric schnell einen Plan entwickeln, denn in spätestens 15 Minuten würden die Turtles die gewaltige Distanz von circa drei Metern zu ihm überwunden haben. Doch zum Glück hatte er ja noch eine der Flaschen von seinem peinlichen Abenteuer auf der Farm dabei. Als er dieses Mittel über die Turtles goß, schliefen diese sofort ein und die Gefahr war gebannt. Jetzt mußte Eric nur noch in den Turm gelangen. Praktischerweise hing der Schlüssel zu der Tür an einer Kette direkt daneben. Unpraktischerweise war die Kette so kurz, daß Eric den Schlüssel nicht ins Schloß bekam, weshalb er sich erst einmal etwas in der Burg umsah. Im Stall fand er den zweiköpfigen Flegel, der ihn fast überfahren hatte. Der eine Kopf hieß Jake und der andere Elrod und darauf, daß die beiden wie die Sau fuhren, waren sie auch noch stolz, zwei ganz und gar ungemütliche Zeitgenossen also. Sie hatten in ihrem Karren eine Fuhre Holz transportiert, und beim Anblick der Äste kam Eric eine Idee. Da Jake und Elrod ihm nichts von dem Holz abgeben wollten, griff er zu einer List. Er gab ihnen das Mead Lite und augenblicklich begannen die beiden sich darüber zu

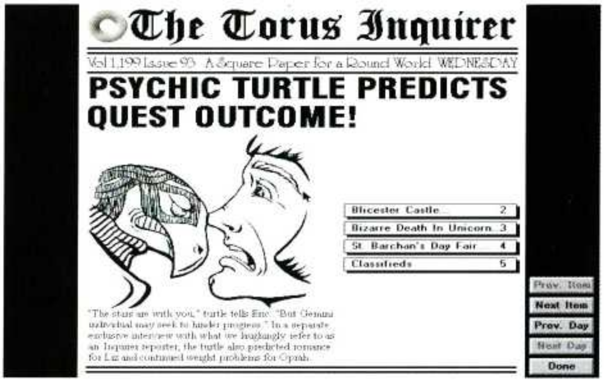


"Oooh, baby! You look NICE!"

streiten, ob es denn nun mehr Kalorien hatte oder weniger Geschmack. Eric nutzte den Moment, um sich einen der Äste zu holen und kletterte damit auf die Burgmauer. Hier standen die Kessel mit dem Öl und es gelang ihm, eine Fackel herzustellen. Mit dieser Fackel konnte er das Wachssiegel am Eingang der Tür zum Burgturm schmelzen und anschließend einen Abdruck vom Schlüssel anfertigen. Mit diesem Abdruck ging er zurück zur Kneipe und ließ sich dort ein Duplikat des Schlüssels anfertigen. Mit diesem konnte er die Tür öffnen. Er ging langsam hinein und....

„Willkommen beim WHEEL OF TORTURE, der neuen Quizshow. Sie, Eric the Unready, sind unser Gast und haben die Chance einen unserer phantastischen Preise zu gewinnen." Ganz unerwartet war Eric zum Kandidaten einer Quizsendung geworden, bei der er sein Wissen unter Beweis stellen konnte. Einer der möglichen Preise war die von ihm gesuchte Crescent Wrench. (Was ist den nun schon wieder los. Ach, Du hast nicht die geringste Ahnung, was die richtigen Antworten sind. Tut mir leid, ich leider auch nicht. Streng Dich also ein bißchen an und mach das, was jeder vernünftige Mensch tun würde. Rate!) In einem packenden Duell gelang es Eric schließlich seinen Gegner zu schlagen und er hatte die freie Wahl unter allen Preisen. Natürlich wählte er die Crescent Wrench. Als ihm jedoch sein phantastischer Preis vorgeführt wurde, fiel eine damit gelöste Fackel auf einen der anderen Preise, das größte Pulverfaß der Welt. Was nun geschah dürfte allen klar sein, Eric fand sich jedenfalls hoch in der Luft schwebend wieder und stürzte genau auf ein Zeltdach in der Nähe der Höhle des Stygian Drachen. Die Erschöpfung übermannte ihn, und Eric fiel in tiefen Schlaf.

Teil 5: Das Volksfest und ein mörderischer Drache



The Torus Inquirer

Vol 1,199 Issue 93 A Square Paper for a Round World WEDNESDAY

PSYCHIC TURTLE PREDICTS QUEST OUTCOME!

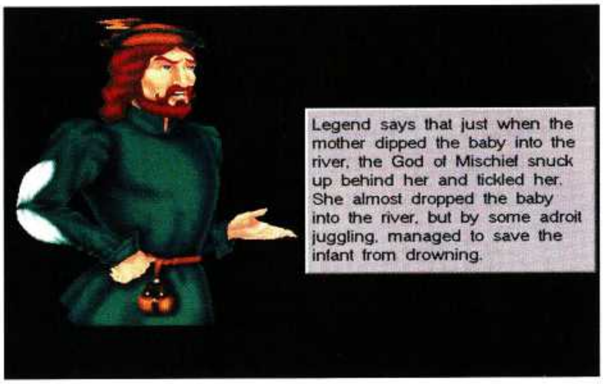
"The stars are with you," turtle tells Eric. "But Gemini individual may seek to hinder progress." In a separate exclusive interview with what we laughingly refer to as an Inquirer reporter, the turtle also predicted romance for Liz and continued weight problems for Oprah.

Als Eric am nächsten Morgen erwachte, war das Volksfest bereits in vollem Gange. Ein Herold verkündete die Regeln des Festes und Eric hörte aufmerksam zu. Eine Zeitung lag wie jeden Morgen am Boden und übertrieb einmal mehr in der Schilderung Erics letzter Abenteuer. Bevor er die Festwiese betrat, folgte er jedoch erst einmal der Straße nach

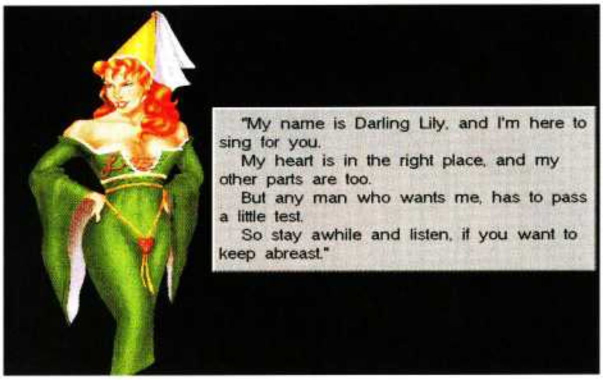
Westen, um der Höhle des gefürchteten Stygian Drachen einen Besuch abzustatten. Der Drache hütete das rohe Steak der Ewigkeit, den dritten Gegenstand auf Erics beschwerlicher Suche. Da Erics Körper aber vollkommen ungeschützt war, genügte ein leises Husten des Drachen, um ihn aus der Höhle zu vertreiben. Wollte er eine Chance gegen das Untier haben, so mußte er seinen Körper erst vor dem Feueratem schützen. Auf dem Volksfest würde er sicherlich fündig werden. Zuerst betrat Eric einen Schießstand, wo man mit einer Armbrust auf bewegliche Ziele schießen konnte. Der Besitzer der Bude hatte scheinbar gewaltige Probleme mit seinem Hormonhaushalt, denn jede an seinem Stand vorbeikommende Frau wurde Opfer seiner bescheidenen Anbaggerversuche. Eric ließ sich davon jedoch nicht ablenken und erzielte mit mehreren Versuchen insgesamt drei Treffer, mit denen er alle Preise gewann, die man gewinnen konnte, darunter ein Gummihuhn und ein Furzkissen. Im Osten der Festwiese gab es für Eric die einmalige Chance, in die Gilde der Narren aufgenommen zu werden. Dazu mußte er jedoch erst einmal die strenge Jury von seinen Qualitäten überzeugen, was ihm auch dadurch gelang, daß er sich auf das gerade gewonnene Furzkissen setzte. Er erhielt dafür seine Narrenkappe und sollte in einem Jahr wiederkommen, um seine Schlußprüfung für die endgültige Aufnahme abzulegen.

Als Eric die Jury verließ, kam er am Pranger vorbei, in den jeder für zehn Minuten gesperrt wurde, der eine der Festregeln verletzte. Da Eric durchaus neugierig war, wie das Fest wohl von der anderen Seite des Prangers aussehen würde, spuckte er kurzerhand auf den Boden und fand sich zur Freude des Publikums fast augenblicklich als Ausstellungsstück wieder. Eric ertrug sein Schicksal mit Fassung, als ihm aber nach einigen Minuten ein kleiner Junge die Zunge herausstreckte, konnte er einfach nicht widerstehen und zahlte es dem Jungen mit gleicher Münze zurück. Dieser reagierte auch prompt, und warf Eric einen Apfel genau auf die Nase, von wo aus er in Erics neben dem Pranger aufgestapelte Besitztümer rollte. Nach zehn Minuten hatte er es endlich überstanden und war neben dem Spott der Leute auch um einen Apfel reicher.

Als nächstes ging er zu dem Koch, der in der Mitte der Wiese ein Spanferkel zubereitete, das offensichtlich schon fertig war. Eine letzte Zutat fehlte ihm aber noch, er wußte nur nicht mehr welche. Es war natürlich der Apfel, der in den Mund des Spanferkels gehörte. Zufrieden mit seiner Arbeit schaffte der Koch das Essen weg und ließ seine feuerfeste Schürze zurück, die Eric gleich mitnahm. Es folgte ein Besuch im Ausstellungsraum, wo die Errungenschaften für die Welt von Morgen ausgestellt wurden. Besonders ein neumodischer Nachttopf, der ständig getragen wurde, erregte Erics Aufmerksamkeit. Er würde sicher einen prima Schutz für Erics Allerwertesten vor dem Feuer des Drachen abgeben. Als er den Nachtopf nehmen wollte, löste er jedoch in seiner Tolpatschigkeit ein kleines Katapult aus, das durch das neuartige transportable Fenster vor einen Gong schoß, der einen Troll des Wachkommandos herbeirief, welcher Eric aufforderte, die Ausstellungsstücke nicht zu berühren. Eric schloß daraufhin den Vorhang des Fensters, doch diesmal prallte das Geschoß vom Vorhang ab und fiel genau auf den Kopf einer in einem Käfig sitzenden Schlange, die vor den Gong spuckte, und den Troll erneut herbeirief. Erics Trickkiste war jedoch noch lange nicht erschöpft. Auf dem Tisch lag ein Gummiband, mit dem er der Schlange den Mund zuband. Doch leider war auch das noch nicht des Rätsels Lösung, denn diesmal hielt der Aardvark, das neuartige Haustier, das Geschoß für einen besonders appetitlichen Käfer und rannte frontal in den Gong, was natürlich erneut den Troll herbeirief. Da Eric noch immer das Bungeeseil bei sich hatte, band er den Aardvark fest, doch er hatte seine Rechnung ohne dessen Zunge gemacht. Diese schnellte plötzlich hervor und traf den Schalter der Crush-O-Matic, deren riesiges Gewicht daraufhin auf den Boden donnerte und ein Brett, das wie eine Wippe befestigt war, vor den Gong schleuderte. Es ist wohl überflüssig zu erwähnen, daß der Troll hereinschaute. Da Eric nichts dabeihatte, was auch nur annähernd so schwer war, wie das Gewicht, stellte er sich selbst auf das andere Ende des Bretts. Er hatte die ungeheure Masse des Gewichts jedoch unterschätzt, wurde von der Wippe in die Höhe geschleudert und landete nach einem akrobatischen Kunstflug mit seinem Hintern genau in dem Nachttopf, der jetzt so fest saß, daß Eric ihn nicht mehr abnehmen konnte. Bevor er den Ausstellungsraum verließ, nahm er noch den riesigen Blutegel an sich und ging dann ins Amphitheater, um sich die dortigen Vorstellungen anzusehen. Um 11 Uhr trat ein Geschichtenerzähler auf die Bühne und berichtete über den Stygian Drachen. Dieser hatte nur eine einzige verwundbare Stelle, diese bewegte sich jedoch ständig über den Körper, so daß niemand sagen konnte, wo der Drache gerade verwundbar war. Um 12 Uhr mittags betrat Lily die Bühne, eine atemberaubende Sängerin. Ihre Boa war draußen an die Spitze eines eingefetteten Maibaums gebunden, und um Lily für sich gewinnen zu können, mußte man ihr die Boa wiederbringen. Um so überraschter war Eric, als er



Legend says that just when the mother dipped the baby into the river, the God of Mischief snuck up behind her and tickled her. She almost dropped the baby into the river, but by some adroit juggling, managed to save the infant from drowning.

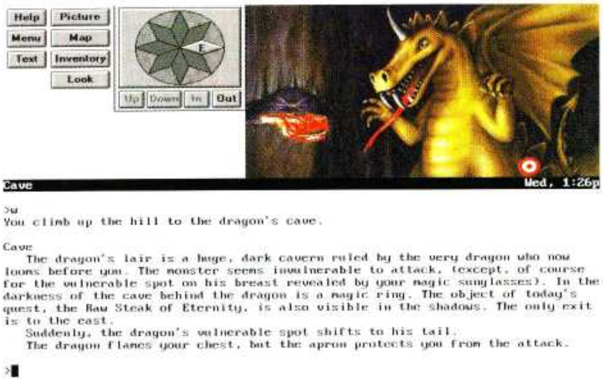


"My name is Darling Lily, and I'm here to sing for you.
My heart is in the right place, and my other parts are too.
But any man who wants me, has to pass a little test.
So stay awhile and listen, if you want to keep abreast."

nach der Vorstellung eine Nachricht erhielt, daß Lily ihn in ihrer Garderobe sehen wollte. Dort litt Lily eigenartigerweise an einem Sprachfehler, denn sie sprach plötzlich aller Rs als Ws, ein Effekt, der an ihrer Garderobe lag, denn auch in Erics Besitz wurden plötzlich alle Rs zu Ws. Lily hatte zwar etwas für Eric übrig, wollte aber auch ihn ohne die Boa nicht an sich heranlassen. Er ging deshalb ins Theater zurück und schaute sich die Jongliershow an, die um ein Uhr stattfand. Die Jongleure benutzten spezielle Handschuhe mit Saugnäpfen dran, wodurch sie praktisch alles jonglieren konnten, was sie wollten. Nach einiger Zeit forderten sie das Publikum auf, ihnen irgend etwas zu geben, was sich nicht jonglieren konnten. Als Eric ihnen den großen Blutegel zuwarf, saugte sich dieser sofort an den Handschuhen fest und die Blamage war perfekt. Als die Artisten von der Bühne abzogen, blieb lediglich ein einzelnes Paar ihrer Spezialhandschuhe zurück. Mit diesem gelang es Eric mühelos, den Maibaum hochzuklettern und Lilys Boa zu holen. Lily war zwar sehr angetan von Erics Leistung, hatte jedoch noch eine zweite Aufgabe für ihn. Er sollte den „Wavenous Waven" besiegen, der irgendwo in weiter Ferne sein Unwesen trieb. Dieser aß am liebsten das Unkraut, von dem welches in einer Vase in Lilys Garderobe stand. Eric sollte ihn damit anlocken.

Es blieb ein letzter Ort auf dem Fest übrig, den Eric noch nicht aufgesucht hatte. Unter einem Baum spielte ein dreiarmiger Elf das bekannte Spiel mit drei Nußschalen und einer Erbse, bei dem man dann raten muß, unter welcher Schale die Erbse ist. Eric konnte sich anstrengen so sehr er wollte, er gewann einfach nicht, ganz im Gegensatz zu einem Musiker, der jedesmal gewann, ihm aber nicht verraten wollte, wie er es machte. Da dem Musiker aber gerade ein Mundstück für sein Instrument fehlte, war Eric bereit, ihm eines im Austausch für den Trick zu geben. Denn in dem Moment, als er Lilys Garderobe verlassen hatte, war aus dem Unkraut (Weed) ein Mundstück (Reed) geworden. Der Musiker gab ihm daraufhin seine Brille, und als Eric sie aufsetzte, konnte er plötzlich sehen, unter welcher Schale die Erbse lag. Er gewann den letzten noch erhältlichen Preis, eine Sammlung von Holzschnitten der hinreißenden Lily. Da er damit jedoch nichts anfangen konnte, gab er sie dem

Schießbudenbesitzer, der davon so angetan war, daß er alles um ihn herum vergaß. Eric nutzte die Gunst der Stunde und schlich sich mit der Armbrust davon.



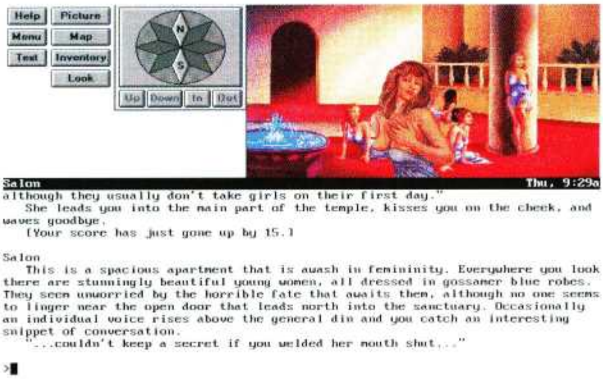
```
>w
You climb up the hill to the dragon's cave.

Cave
   The dragon's lair is a huge, dark cavern ruled by the very dragon who now
looms before you. The monster seems invulnerable to attack, (except, of course
for the vulnerable spot on his breast revealed by your magic sunglasses). In the
darkness of the cave behind the dragon is a magic ring. The object of today's
quest, the Raw Steak of Eternity, is also visible in the shadows. The only exit
is to the east.
   Suddenly, the dragon's vulnerable spot shifts to his tail.
   The dragon flames your chest, but the apron protects you from the attack.

>█
```

Eric war nun bereit, sich dem Drachen zu stellen. Brille, Boa, Narrenkappe, Schürze, Handschuhe und Nachttopf schützten ihn vor dem Feuer des Drachen, und mit der Armbrust hatte er eine Waffe, die das Untier töten konnte. Als Eric nun die Höhle betrat, griff ihn der Drache zwar sofort wieder an, sein Feuer konnte dem Ritter aber nichts mehr anhaben. Die magische Brille, die Eric trug, zeigte ihm außerdem die verwundbare Stelle des Drachen. Sie wanderte jedoch jedesmal weg, bevor er auf sie schießen konnte. Eric zielte deshalb auf die Brust des Ungeheuers und schoß mehrmals nacheinander, und tatsächlich wanderte die Stelle gerade in dem Moment zur Brust, als einer von Erics Pfeilen dort einschlug. Mit einem röchelnden Laut stürzte der Drache um, doch er starb nicht etwa, sondern schrumpfte auf die Größe eines Feuerzeugs zusammen, und wurde von Eric kurzerhand eingesteckt. Direkt neben dem Steak, das Eric suchte, lag der magische Ring des Drachen, sein Halbschatz, der den Oberkörper seines Trägers unsichtbar machte. Als Eric sich das Steak nahm, spürte er plötzlich ein leichtes Beben, das sehr schnell zu einem gewaltigen Donnern anschwoll, und bevor er noch genau wußte, was eigentlich geschah, gab es eine gewaltige Explosion und Eric wurde in hohem Bogen durch die Luft geschleudert. Sein Flug endete in den Ästen eines Baumes. Bevor er ohnmächtig wurde, sah er noch, daß er sich am Fuße des Berges der Götter befand.

Teil 6: Der Berg der Götter

Als Eric wieder zu sich kam, sah er sich erst einmal um. Er befand sich in unmittelbarer Nähe des Tempels der Jungfrauen. Direkt neben ihm stand ein Eukagnumbaum, und vor ihm auf dem Rasen lag eine jener Zeitungen, die einmal mehr über Erics Suche berichtete und dabei nur so vor Unwahrheiten strotzte. Ein in der Nähe weidendes Einhorn erinnerte Eric an einen bekannten Volkssport, über den er in der Zeitung gelesen hatte. Man zeigte einem Einhorn seinen nackten Hintern, was diese Tiere sehr wütend machte, und wenn sie auf einen zurasten, sprang man im letzten

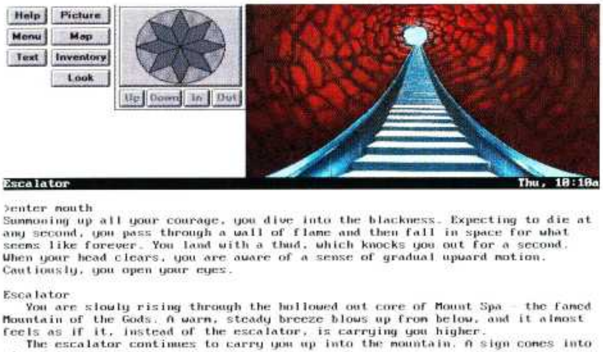
Moment zur Seite. Genau das versuchte Eric auch, doch es gelang ihm leider nicht, aus dem Weg zu springen, und so versetzte ihm das Einhorn einen gewaltigen Stoß, der ihn in die Baumkrone beförderte. Hier fand er ein altes, trockenes Blatt, das er mitnahm. Anschließend kletterte Eric herunter und ging zum Tempel.



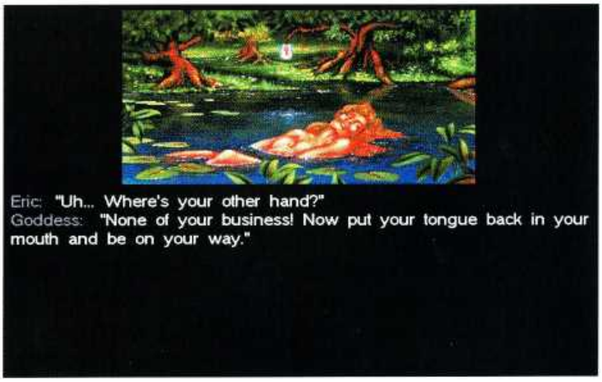
```
Salon                                                        Thu, 9:29a
although they usually don't take girls on their first day."
   She leads you into the main part of the temple, kisses you on the cheek, and
waves goodbye.
   [Your score has just gone up by 15.]

Salon
   This is a spacious apartment that is awash in femininity. Everywhere you look
there are stunningly beautiful young women, all dressed in gossamer blue robes.
They seem unworried by the horrible fate that awaits them, although no one seems
to linger near the open door that leads north into the sanctuary. Occasionally
an individual voice rises above the general din and you catch an interesting
snippet of conversation.
   "...couldn't keep a secret if you welded her mouth shut..."

>
```

Ein Schild verkündete, welche Glocke man läuten mußte, um ins Innere zu kommen. Mit einer am Boden liegenden Robe tarnte Eric sein Äußeres, denn nur Jungfrauen durften den Tempel betreten. In einer Tasche der Robe entdeckte er ein Taschentuch, dann läutete er die vierte Glocke und wurde als vermeintliche Bewerberin ins Innere gebeten, wo ihm eine Untersuchung seiner Jungfräulichkeit bevorstand. Obwohl die Liege in dem Raum auf eine gynäkologische Untersuchung hindeutete, die Eric ohne Frage einige Schwierigkeiten bereitet hätte, fand ein anderer Test statt. Ein Einhorn wurde in den Raum geführt, und da Einhörner sich nur von Jungfrauen berühren lassen, wurde Eric entlarvt und aus dem Tempel geworfen. In der Zeitung fand Eric jedoch einen Hinweis auf eine Substanz, die Einhörner dazu bringt, jedem aus der Hand zu fressen, eine Mischung aus Tränen einer Jungfrau und getrockneten Eukagnumblättern. Eric läutete deshalb erneut und während er auf seine Untersuchung wartete, las er der anwesenden Jungfrau eine herzzerreißende Geschichte aus der Zeitung vor, woraufhin diese zu weinen begann. Eric bot ihr sein Taschentuch an, mit dem sie sich ihre Tränen abwischte. Als Eric anschließend das Blatt in das Taschentuch legte, wurde aus der Mischung ein zäher Brei, mit dem er das Einhorn diesmal täuschte. Er wurde in den Tempel gelassen, wo an diesem Tag zu Ehren eines Gottes jede volle Stunde eine Jungfrau geopfert wurde.

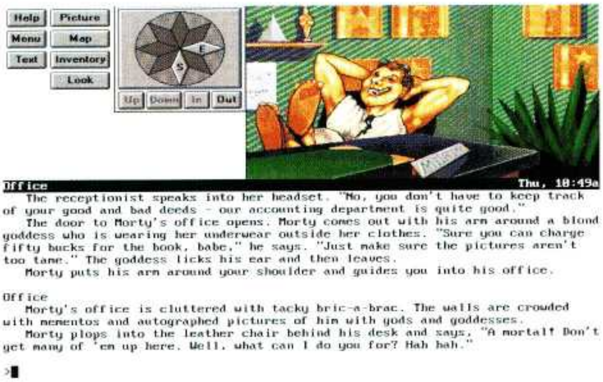
Der Raum für die Opferungen befand sich ganz im Norden des Tempels. Er enthielt neben einem Faß voller Wein einen großen Steinkopf, der den Gott Molochi darstellte. Niemand wußte, was während der Opferung in diesem Raum geschah, denn nur das Opfer selbst war anwesend. Eric stieg deshalb in das Faß und legte dann den magischen Ring an, wodurch er praktisch nicht mehr zu sehen war. Als die volle Stunde kam, wurde eine Jungfrau in dem Raum eingeschlossen, und Eric konnte mit ansehen, wie sich Molochis Mund öffnete und die Frau sich hineinstürzte. Eric wartete bis zur nächsten Opferung, doch diesmal verließ er das Faß und nahm den Ring ab. Als die Jungfrau ihn erblickte, begann sie zu schreien, doch Schreie aus dem Opferzimmer waren nun einmal nicht besonderes und niemand kümmerte sich um sie. Um die Frau zu beruhigen, gab Sir Eric ihr das Buch mit dem Epos und kaum hatte sie einen Blick darauf geworfen, da wurde sie auch schon müde und schlief schließlich ganz ein. Als sich diesmal der Mund der Statue öffnete, sprang Eric selbst hindurch und fand sich plötzlich auf einer Rolltreppe wieder, die ihn im Inneren des Bergs der Götter nach oben transportierte, wo er von Hank, dem Gott des Kurzzeitgedächtnisses begrüßt wurde. Hank litt derartig stark unter Gedächtnisschwund, daß er bereits nach einer Minute nicht mehr wußte, was er gerade getan hatte. Eric begann nun den Götterberg zu erkunden. Den Gipfel hatte er noch lange nicht erreicht und ein Glitzern an der Spitze des Berge wies auf einen metallischen Gegenstand hin, wahrscheinlich das Brecheisen der Apokalypse, den vierten Gegenstand auf Erics Suche. Der Zutritt zum Palast der Götter wurde Eric durch einen Zauber verwehrt, der wohl nur Götter durchließ. Auf einer Lichtung badete die Göttin der Schönheit, ein geradezu göttlicher Anblick. (Ach nee!) Im Norden des Berges war ein verschneite Höhle in der North Wind, der Gott des Winters lebte. Als Eric wieder ging, gab North Wind ihm eine Nachricht, mit der Bitte, sie zu Monty zu bringen, der alle Geschäfte der Götter regelte. Gleichzeitig erhielt Eric die Möglichkeit, den Palast zu betreten. Im Inneren des Palastes sprach Eric zuerst mit Clio, der Sekretärin der Götter. Als er ihr die Nachricht zeigte, gab sie ihm einen Termin bei Monty, der Eric



```
>enter mouth
Summoning up all your courage, you dive into the blackness. Expecting to die at
any second, you pass through a wall of flame and then fall in space for what
seems like forever. You land with a thud, which knocks you out for a second.
When your head clears, you are aware of a sense of gradual upward motion.
Cautiously, you open your eyes.

Escalator
   You are slowly rising through the hollowed out core of Mount Spa - the famed
Mountain of the Gods. A warm, steady breeze blows up from below, and it almost
feels as if it, instead of the escalator, is carrying you higher.
   The escalator continues to carry you up into the mountain. A sign comes into
view.
```

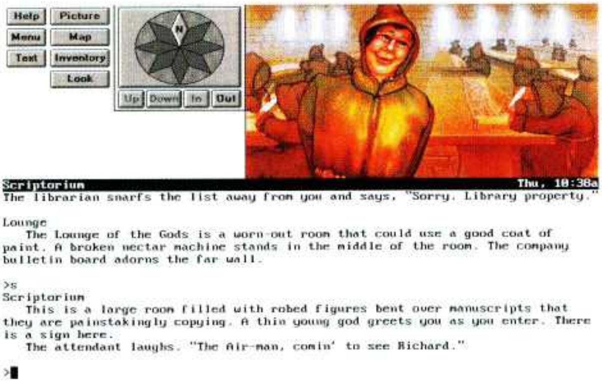


Eric: "Uh... Where's your other hand?"
Goddess: "None of your business! Now put your tongue back in your mouth and be on your way."



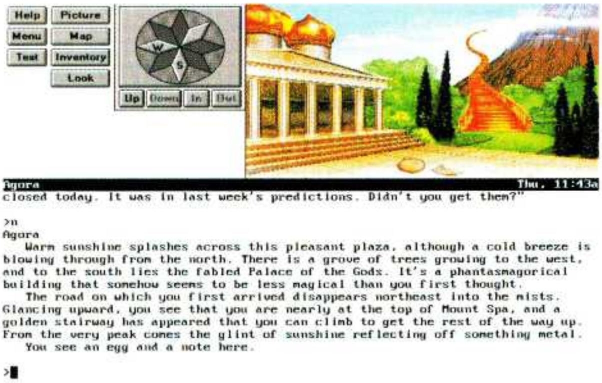
```
Office                                                        Thu, 10:49a
   The receptionist speaks into her headset. "No, you don't have to keep track
of your good and bad deeds - our accounting department is quite good."
   The door to Morty's office opens. Morty comes out with his arm around a blond
goddess who is wearing her underwear outside her clothes. "Sure you can charge
fifty bucks for the book, babe," he says. "Just make sure the pictures aren't
too tame." The goddess licks his ear and then leaves.
   Morty puts his arm around your shoulder and guides you into his office.

Office
   Morty's office is cluttered with tacky bric-a-brac. The walls are crowded
with mementos and autographed pictures of him with gods and goddesses.
   Morty plops into the leather chair behind his desk and says, "A mortal! Don't
get many of 'em up here. Well, what can I do you for? Hah hah."

>▮
```

nach einigen Minuten hereinbat. Von Monty bekam er eine Marke, wie man sie an einigen Automaten an Stelle von Geldstücken benutzt. Eric übergab ihm die Nachricht und Monty bat Clio zu sich, um ihr ein Schreiben zu diktieren. Da Eric hier nichts mehr verloren hatte, sah er sich weiter um. In einer Wartehalle stand ein kaputte Nektarmaschine, aber der anwesende Reperaturgott hatte absolut keine Lust sich an die Arbeit zu machen. Es war eines jener gemeinen Wortspiele die nur im Englischen funktionieren, das Eric auf des Rätsels Lösung brachte. Der Gott sagte: „Ich fange an, wenn ich dazu komme. (I'll start, when I get around to it.)". Die Marke, die Monty Eric gegeben hatte war rund und hatte die Aufschrift TUIT. Genau das wollte der Reperaturgott, einen „Round Tuit". Kaum hatte Eric ihm die Marke gegeben, da machte der Gott sich auch schon an die Arbeit und war fertig, kaum daß er begonnen hatte. Nicht nur das, er gab Eric auch ein Geldstück, damit dieser die Maschine ausprobieren konnte. Der Nektar, den Eric erhielt, war leider in einer Flasche, die nur Götter öffnen können. Ein Blick auf die in diesem Raum hängende Pinwand lieferte Eric eine Telefonnummer, bei der man Kuchen bestellen konnte. Da es in Erics Heimat allerdings keine Telefone gibt, rief Eric die Nummer so, wie sie dort stand, einfach laut hinaus und prompt wurde seine Bestellung angenommen. Es dauerte jedoch einige Zeit, bis der Kuchen, eine Geburtstagstorte, geliefert wurde. Als nächstes gelangte Eric in ein Labor, wo ein Wissenschaftlergott experimentierte. Er wollte Eric gerade seine neue Plagenmaschine zeigen, als er dringend woanders gebraucht wurde. Eric probierte die Maschine deshalb selber aus. Als er an einer Kurbel drehte, erschi-



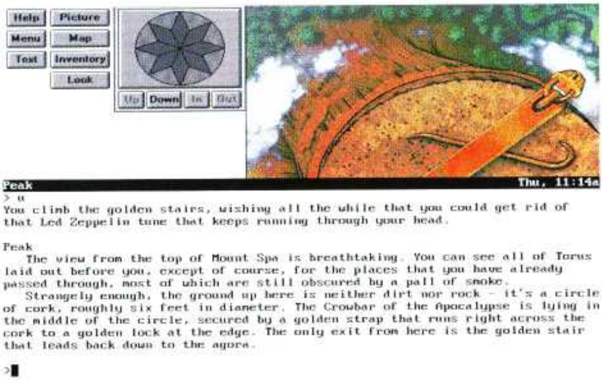
```
Scriptorium                                                   Thu, 10:38a
The librarian snarfs the list away from you and says, "Sorry. Library property."

Lounge
   The Lounge of the Gods is a worn-out room that could use a good coat of
paint. A broken nectar machine stands in the middle of the room. The company
bulletin board adorns the far wall.

>s
Scriptorium
   This is a large room filled with robed figures bent over manuscripts that
they are painstakingly copying. A thin young god greets you as you enter. There
is a sign here.
   The attendant laughs. "The Air-man, comin' to see Richard."

>▮
```

en eine riesige Menge an Schleimschnecken, von denen eine zurückblieb. Eric nahm sie mit und besuchte als nächstes die Bibliothek. Die Göttin der Bücher war jedoch schwerhörig, und immer wenn Eric ein Buch haben wollte, bekam er den falschen Titel, so auch, als er „Wie man Mount Spa besteigt" anforderte. Das Buch über „Sodom und Gomorrah" klang für die Bibliothekarin jedoch so, wie das Buch, das Eric eigentlich haben wollte. Da dies jedoch eine Götterbibliothek war, mußten Bücher bereits nach zehn Minuten zurückgegeben werden. Eric hätte niemals genug Zeit gehabt, das Buch zu lesen. Es kam ihm zugute, daß im Süden des Palastes Richard, der Gott der Kopien lebte. Von ihm ließ Eric eine Kopie des Buches anfertigen, die er in Ruhe lesen konnte. Er erfuhr von einem seltsamen Ritual, welches man durchführen mußte, damit eine goldene Treppe zum Gipfel von Mount Spa erschien. Er benötigte dazu ein spezielles Ei, eine Schleimschnecke, Schminke und ein Vogelkostüm. Die Schminke und das Kostüm lagen beide auf Clios Schreibtisch, doch die Sekretärin wollte ihm die Gegenstände nicht geben. Als Eric den Palast wieder verließ, lieferte gerade eine Taube eine Botschaft an Monty ab. Eric gab sie weiter und nutzte den Moment, als Clio zum Diktat in Montys Büro ging, um die beiden Sachen von ihrem Schreibtisch zu stehlen. Anschließend ging er noch einmal zu Hank. Dieser war die ganze Zeit damit beschäftigt, ein Loch zu graben und anschließend wieder aufzufüllen. Sicherlich hatte ihn die Arbeit durstig gemacht, weshalb Eric ihm den Nektar anbot. Hank nahm dankend an, trank jedoch nur einen winzigen Schluck, da Nektar ihm sehr stark auf die Blase schlug. Da Hank jedoch bereits nach einer Minute vergessen hatte, daß er etwas getrunken hatte, gab Eric ihm immer wieder etwas von dem Nektar, bis er schließlich den Ruf der Natur vernahm und in den nächsten Büschen verschwand. Eric konnte nun in Ruhe einen Blick in die Grube werfen, wo er das für das Ritual benötigte Ei fand. Direkt vor dem Palast folgte er den Anweisungen aus dem Buch Wort für Wort und tatsächlich erschien die Treppe, zwar nicht ganz so, wie Eric es erwartet hatte, aber sie erschien. Eric ging hinauf zum Gipfel des Berges der Götter und fand das Brecheisen. Es war jedoch mit einem Metallbügel am Berg befestigt. Der Bügel wiederum war mit einem goldenen Schloß versehen. Der einzige Schlüssel im

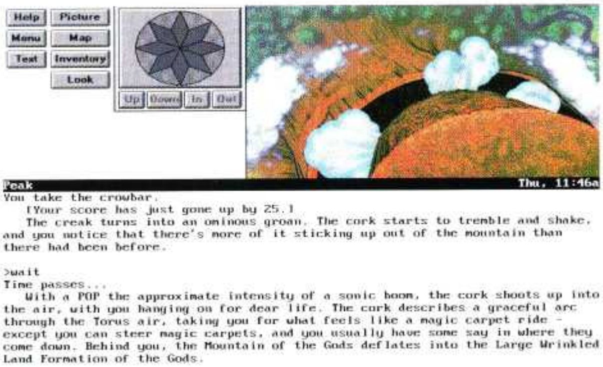


```
Agora                                                          Thu, 11:43a
closed today. It was in last week's predictions. Didn't you get them?"

>n
Agora
   Warm sunshine splashes across this pleasant plaza, although a cold breeze is
blowing through from the north. There is a grove of trees growing to the west,
and to the south lies the fabled Palace of the Gods. It's a phantasmagorical
building that somehow seems to be less magical than you first thought.
   The road on which you first arrived disappears northeast into the mists.
Glancing upward, you see that you are nearly at the top of Mount Spa, and a
golden stairway has appeared that you can climb to get the rest of the way up.
From the very peak comes the glint of sunshine reflecting off something metal.
   You see an egg and a note here.

>█
```

Reich der Götter hing am anderen Ufer des kleinen Teichs, in dem die Göttin der Schönheit badete, und diese ließ niemanden den Teich durchqueren. Es mußte einen anderen Weg geben. Eric redete daraufhin noch einmal mit North Wind und erfuhr, daß dieser an jenem Tag Geburtstag hatte. Er nahm daraufhin den Drachen aus seinem Rucksack, zog an dessen Schwanz und zündete dann mit ihm die Kerzen auf dem Geburtstagskuchen an. Den Kuchen schenkte er North Wind, der auch sogleich die Kerzen auspustete. Dabei wehte sein kalter Atem nach Süden und vereiste den See, in dem die Göttin badete. Über das Eis konnte Eric nun ans andere Ufer gehen und den Schlüssel holen. Wieder auf dem Gipfel öffnete er das Schloß und nahm das Brecheisen an sich. Leider verschwand im selben Moment die Treppe, und der Rückweg war Eric abgeschnitten. Nicht nur das, die Spitze des Berges war ein großer Korken, der sich nun langsam löste und Eric ein drittes mal in luftige Höhen beförderte. Eric landete am Ufer des Swamp of Perdition, eines gewaltigen Sumpfes, in dem irgendwo jemand lebte, der den Bolzenschneider des Schicksals besaß, den letzten Gegenstand, den Eric noch brauchte. Einmal mehr übermannte ihn die Erschöpfung und er schlief ein.

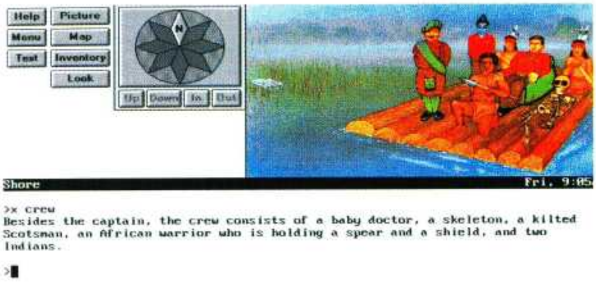


```
Peak                                                          Thu, 11:14a
> u
You climb the golden stairs, wishing all the while that you could get rid of
that Led Zeppelin tune that keeps running through your head.

Peak
   The view from the top of Mount Spa is breathtaking. You can see all of Torus
laid out before you, except of course, for the places that you have already
passed through, most of which are still obscured by a pall of smoke.
   Strangely enough, the ground up here is neither dirt nor rock - it's a circle
of cork, roughly six feet in diameter. The Crowbar of the Apocalypse is lying in
the middle of the circle, secured by a golden strap that runs right across the
cork to a golden lock at the edge. The only exit from here is the golden stair
that leads back down to the agora.

>█
```



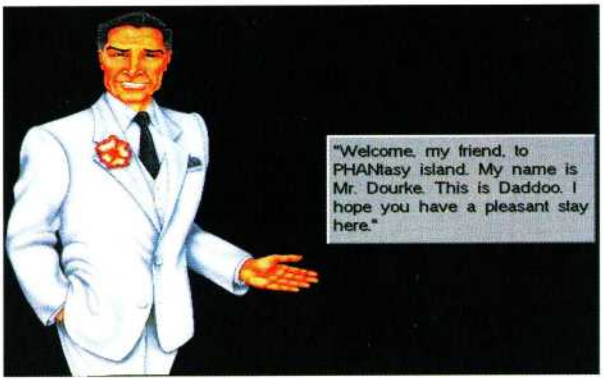
```
Peak                                                          Thu, 11:46a
You take the crowbar.
   [Your score has just gone up by 25.]
   The creak turns into an ominous groan. The cork starts to tremble and shake,
and you notice that there's more of it sticking up out of the mountain than
there had been before.

>wait
Time passes...
   With a POP the approximate intensity of a sonic boom, the cork shoots up into
the air, with you hanging on for dear life. The cork describes a graceful arc
through the Torus air, taking you for what feels like a magic carpet ride -
except you can steer magic carpets, and you usually have some say in where they
come down. Behind you, the Mountain of the Gods deflates into the Large Wrinkled
Land Formation of the Gods.
```

Teil 7: Swamp Trek

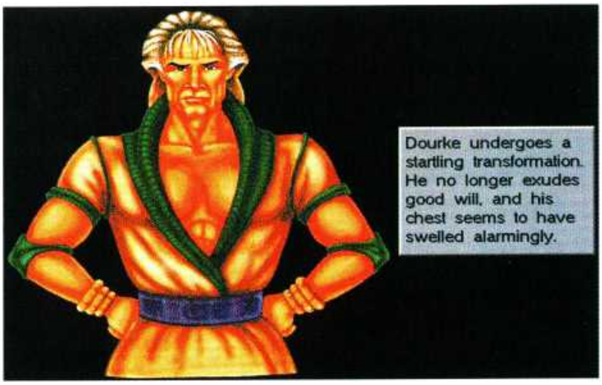


```
>x crew
Besides the captain, the crew consists of a baby doctor, a skeleton, a kilted
Scotsman, an African warrior who is holding a spear and a shield, and two
Indians.

>
```

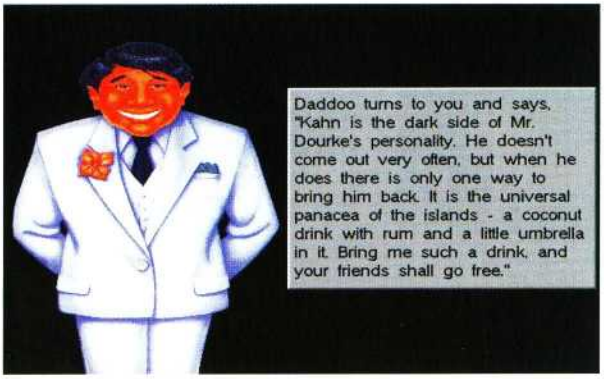
Als Eric erwachte, lag vor ihm eine der mittlerweile zur Gewohnheit werdenden Zeitungen. Aus dem Nebel kam ihm langsam ein Floß mit einer eigenartigen Crew entgegen, die ihn an Bord bat. Zusammen mit Captain Smirk und seiner Besatzung machte er sich auf den Weg, den fremdartigen Sumpf zu erforschen. Doch Mr. Zulu, der Navigator, hatte Probleme sich zu orientieren. Erst als Eric ihm einige Roddenberries gab, erlangte er seinen Orientierungssinn zurück und das Floß gelangte schließlich nach Phantasy Island. Der Besitzer dieser Insel begrüßte seine Gäste zunächst sehr höflich, doch als er Captain Smirk erblickte, verwandelte er sich in die dunkle Seite seiner Selbst, den bösen Kahn, der Smirk und seine Besatzung einsperrte. Nur Eric wurde von ihm verschont und erfuhr, daß ein Drink aus Kokosmilch und Rum mit einem kleinen Schirm obendrauf Kahn zurückverwandeln konnte. Eric übernahm das Kommando über das Constellation Class Floß und steuerte es in den Sumpf.



"Welcome, my friend, to PHANtasy island. My name is Mr. Dourke. This is Daddoo. I hope you have a pleasant stay here."

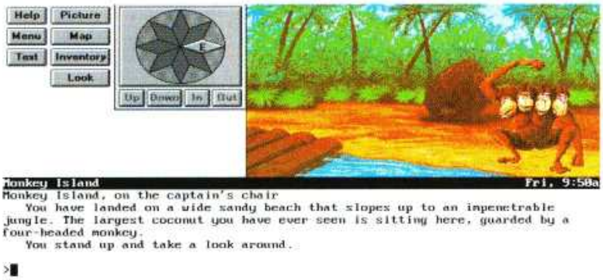


Dourke undergoes a startling transformation. He no longer exudes good will, and his chest seems to have swelled alarmingly.

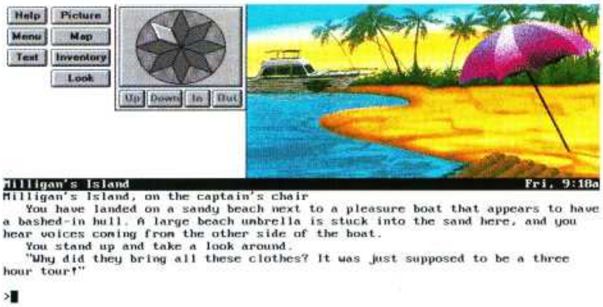


Daddoo turns to you and says, "Kahn is the dark side of Mr. Dourke's personality. He doesn't come out very often, but when he does there is only one way to bring him back. It is the universal panacea of the islands - a coconut drink with rum and a little umbrella in it. Bring me such a drink, and your friends shall go free."

Sein erster Anlegepunkt war Monkey Island, eine Insel auf der die größte Kokosnuß der Welt von einem vierköpfigen Affen bewacht wurde. Um diese Nuß zu bekommen, mußte Eric den Affen irgendwie ablenken. Er erinnerte sich an die Worte des Zauberers und sprach die magischen Worte: „Yoohoo!" Tatsächlich erschien ein Arm aus dem Wasser und warf Eric die magische Banane Excalibanana zu. Als Eric diese dem Affen gab, begann dieser sie zu schälen, doch auf Grund ihrer magischen Natur, schloß sich die Schale sofort wieder, was der Affe jedoch nicht bemerkte. Eric nutzte diesen Moment und nahm die Kokosnuß an sich. Das Floß verließ Monkey Island und kehrte in den Sumpf zurück.

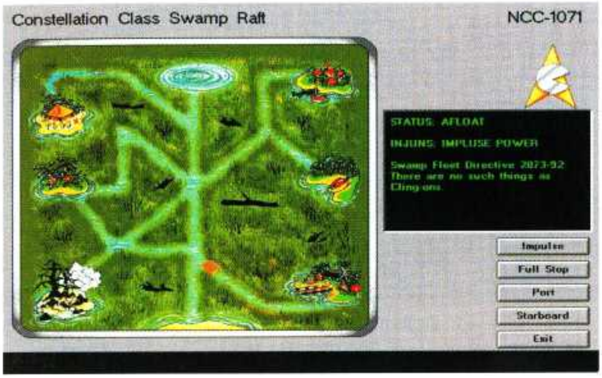


```
Monkey Island                                                     Fri, 9:58a
Monkey Island, on the captain's chair
   You have landed on a wide sandy beach that slopex up to an impenetrable
jungle. The largest coconut you have ever seen is sitting here, guarded by a
four-headed monkey.
   You stand up and take a look around.

>
```



```
Milligan's Island                                                 Fri, 9:18a
Milligan's Island, on the captain's chair
   You have landed on a sandy beach next to a pleasure boat that appears to have
a bashed-in hull. A large beach umbrella is stuck into the sand here, and you
hear voices coming from the other side of the boat.
   You stand up and take a look around.
   "Why did they bring all these clothes? It was just supposed to be a three
hour tour?"

>
```

Nach einiger Zeit erreichte Eric Milligans Island, wo sich mehrere Schiffbrüchige aufhielten, die Eric jedoch nicht zu Gesicht bekam. Am Strand stand ein großer Sonnenschirm, den Eric mitnahm. Während er sich noch auf der Insel umsah, erschien am Strand ein Flasche, in der Eric ein Streichholzbriefchen fand. Darauf waren mehrere Punkte

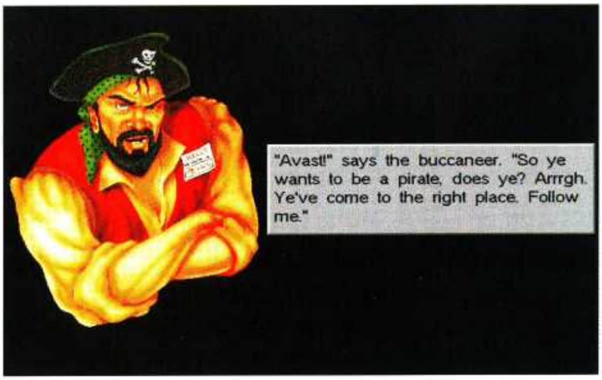


STATUS: AFLOAT

INJUNS: IMPULSE POWER

Swamp Fleet Directive 2073-92
There are no such things as
Cling-ons.

die, richtig verbunden, eine Schatztruhe ergaben. Richtig ausgefüllt ergab sich damit die einmalige Chance, einen Lehrgang in der Piratenakademie auf der Schatzinsel zu absolvieren. Eric steckte das Streichholzbriefchen also zurück in die Flasche und warf diese wieder ins Wasser. Nach circa fünfzehn Minuten kehrte die Flasche zurück und enthielt diesmal ein Zertifikat, welches Eric ein Studium an der Piratenakademie ermöglichte. Mit dem Floß kehrte Eric in den Sumpf zurück.



"Avast!" says the buccaneer. "So ye wants to be a pirate, does ye? Arrrgh. Ye've come to the right place. Follow me."

Die Schatzinsel lag im Nordwesten des Sumpfes. Nachdem Eric am Eingang der Akademie angeklopft hatte und sein Zertifikat vorzeigte, wurde er hineingebeten. In einem Schnellehrgang mit abschließender Prüfung bewies er, daß er das Zeug zum Piraten hatte und erhielt eine Augenklappe und eine Flasche Rum. Da er hier nichts mehr verloren hatte, kehrte Eric zum Floß zurück.

Lilliput war Erics nächstes Ziel. Hier lebten die kleinen Menschen aus Gullivers Reisen. Zwar durfte Eric aus Sicherheitsgründen die Insel nicht betreten, an der Hafenanlage befand sich jedoch eine Maschine, mit der man Waren für den Handel vergrößern und verkleinern konnte. Mit Hilfe der Apparatur schrumpfte Eric zuerst die Kokosnuß und den Sonnenschirm auf Zwergengröße und gab dem Drachen anschließend seine normale Größe zurück. Dieser stürzte sich nicht etwa aus Rache auf Eric, sondern blieb brav am Bug des Floßes sitzen. Anschließend verließ Eric die Insel.

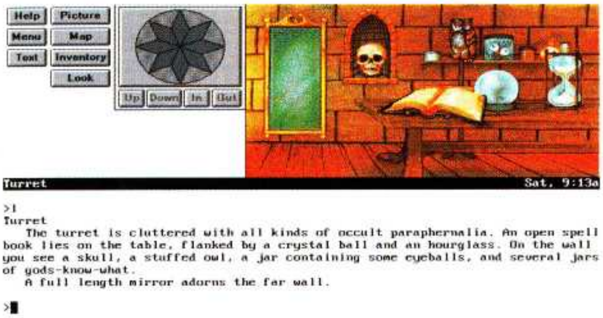
Das letzte Ziel im Sumpf war eine Insel, zu der der Weg durch einen Eisberg versperrt war. Der jetzt riesige Drache hatte keine Probleme das Eis wegzuschmelzen und machte so den Weg für das Floß frei. Auf der dahinter liegenden Insel lebte eine Familie, deren Kinder ein sehr außergewöhnliches Spielzimmer hatten. Mehrere Folter- und Exekutionsinstrumente gehörten zu ihren Spielsachen, darunter eine Guillotine. Mit dieser gelang es Eric, die Kokosnuß zu köpfen. Er war nun bereit, den Drink für Kahn zu mixen und kehrte nach Phantasy Island zurück.

Auf Phantasy Island angekommen, goß Eric den Rum in die Kokosnuß und steckte anschließend den verkleinerten Schirm hinein. Den fertigen Drink übergab er dem Assistenten, der sofort zu Kahn eilte. Dieser verwandelte sich sofort in sein gutes Selbst zurück und gab Eric den Bolzenschneider, um Captain Smirk und seine Crew zu befreien. Eric hatte jedoch irgend etwas falsch verstanden und trennte nicht etwa die Kette zum Käfig durch, sondern den aus dem Sand ragenden Metallbolzen. Dieser hielt nun aber die gesamte Insel zusammen, und als er plötzlich nicht mehr da war, kündigte ein zunächst leises Rumoren die nächste von Eric ausgelöste Katastrophe an. Tatsächlich erhob sich ein gewaltiger Geisir, der Eric einmal mehr ein luftiges Erlebnis bereitete. Nach seinem unfreiwilligen Höhenflug landete er direkt vor dem schwarzen Tor, dem Eingang zum Schloß der Hexe. Erschöpft schlief Eric ein letztes Mal ein.

Teil 8: Das große Finale

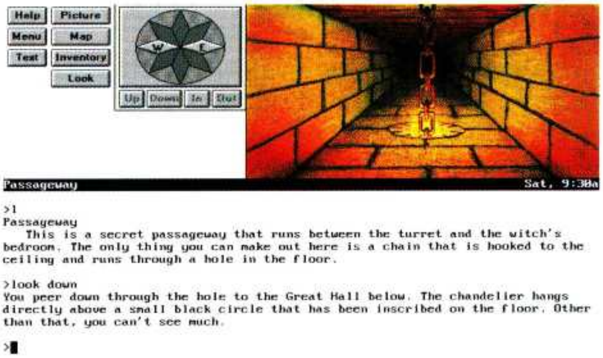
Als Eric erwachte, erhielt er eine Botschaft des Magiers. Heute um 12 Uhr mittags würde König Fudd sterben, und bis dahin mußte Lorealle zurückgekehrt sein. Sobald er sie befreit hatte, mußte er die Pfeife blasen, die Lorealle an einer Kette um ihren Hals trug. Dann würde Pegasus, das geflügelte Pferd, erscheinen und die beiden so schnell wie möglich zur Burg des Königs bringen. Doch zuerst mußte Eric das schwarze Tor öffnen. Fünf magische Mechanismen verschlossen das Tor, fünf Gegenstände hatte Eric gesammelt, um das Tor zu öffnen. Zunächst nahm er die Mistgabel zu Hand, mit der er die große Teerpfütze vor dem Tor wegschaufelte. Der schwarze Vogel auf dem Tor griff Eric jedesmal an, wenn dieser sich dem Tor näherte, doch als er mit dem Brecheisen nach der Krähe warf, verschwand auch diese. Drei Schlösser blieben noch. Ein großes Auge beobachtete Eric ständig, weshalb er das Steak drüberklebte, woraufhin Auge und Steak verschwanden. Der Metallbolzen in Form eines Blitzes wurde mit dem Bolzenschneider entfernt, blieb nur noch ein Mond. Dieser lag jedoch irgendwie schief, weshalb Eric die Zange ansetzte und den Mond in die richtige Position drehte, woraufhin sich das Tor mit einem Knarren öffnete. Das Tor war jedoch nicht etwa gebaut worden, um Fremde am Eindringen ins Schloß zu hindern, sondern um das was drin war, am Rauskommen zu hindern. Als

Eric das Tor geöffnet hatte, konnte das Böse von der anderen Seite das Schloß verlassen und würde solange Unheil anrichten, wie das Schloß der Hexe stand. Eric selbst wurde gefangen genommen und ins Schloß gebracht.



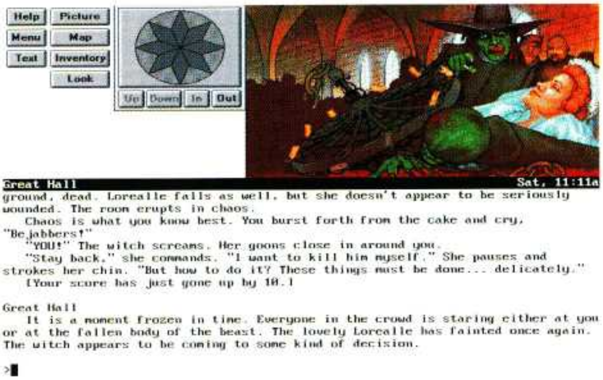
```
Turret                                                    Sat, 9:13a

>l
Turret
   The turret is cluttered with all kinds of occult paraphernalia. An open spell
book lies on the table, flanked by a crystal ball and an hourglass. On the wall
you see a skull, a stuffed owl, a jar containing some eyeballs, and several jars
of gods-know-what.
   A full length mirror adorns the far wall.

>█
```

Die Hexe hatte sich etwas höchst Gemeines für Eric einfallen lassen. Langsam lief der Sand durch ein Stundenglas, und wenn das letzte Sandkorn gefallen war, würde Eric tot sein. Kein Problem, dachte dieser sich und legte die Uhr einfach auf die Seite, so daß kein Sand mehr floß. Anschließend hatte er reichlich Zeit, sich in seinem Gefängnis etwas genauer umzusehen. Offensichtlich handelte es sich um das Studierzimmer der Hexe, die vielen ungewöhnlichen Gegenstände wiesen auf jeden Fall darauf hin. Als Eric in eine Kristallkugel blickte, sah er die Hexe und ein eisiger Wind fuhr durchs Zimmer. Dadurch blätterten sich die Seiten in einem Zauberbuch um, und Eric konnte die rätselhaften Worte lesen, die eine Fluchtmöglichkeit aus dem Zimmer boten. Zwei herumliegende Augäpfel steckte Eric in einen Totenschädel und anschließend heulte er wie eine Eule, was den Geist des Spiegels herbeirief, dem Eric beweisen mußte, daß er verstand, wie ein Spiegel zu denken. Er mußte zwei römische Ziffern addieren, nämlich XI + XI. Da er jedoch aus der Sicht des Spiegels denken mußte, war die Antwort nicht 22 sondern 18.



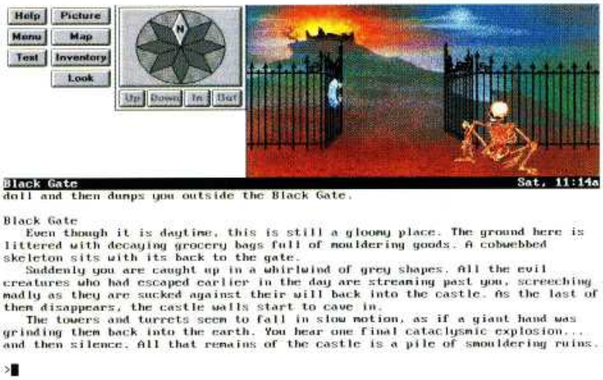
```
Passageway                                                Sat, 9:38a

>l
Passageway
   This is a secret passageway that runs between the turret and the witch's
bedroom. The only thing you can make out here is a chain that is hooked to the
ceiling and runs through a hole in the floor.

>look down
You peer down through the hole to the Great Hall below. The chandelier hangs
directly above a small black circle that has been inscribed on the floor. Other
than that, you can't see much.

>█
```

Und nicht nur das, die Antwort mußte auch spiegelverkehrt eingegeben werden. IIIVX war die richtige Lösung. Der Spiegel öffnete sich und gab einen Gang frei, dem Eric folgte. Nach einiger Zeit kam er zu einer Kette, die durch ein Loch im Boden verschwand. An dieser Kette hing ein großer Kronleuchter, der genau über einem Punkt hing,

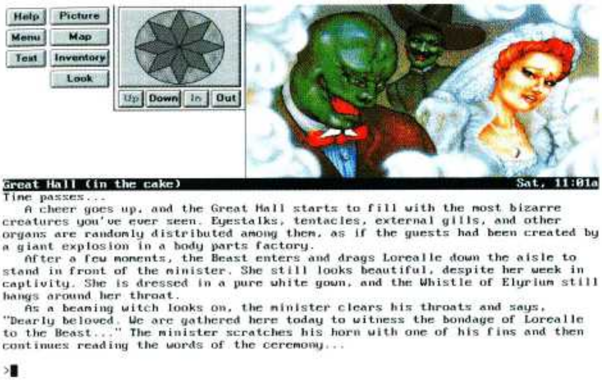


```
ground, dead. Lorealle falls as well, but she doesn't appear to be seriously
wounded. The room erupts in chaos.
   Chaos is what you know best. You burst forth from the cake and cry,
"Bejabbers!"
   "YOU!" The witch screams. Her goons close in around you.
   "Stay back," she commands. "I want to kill him myself." She pauses and
strokes her chin. "But how to do it? These things must be done... delicately."
   [Your score has just gone up by 10.]

Great Hall
   It is a moment frozen in time. Everyone in the crowd is staring either at you
or at the fallen body of the beast. The lovely Lorealle has fainted once again.
The witch appears to be coming to some kind of decision.

>█
```

an dem der Bräutigam während Lorealles Hochzeit mit einem Biest von der anderen Seite stehen würde. Da Eric hier nichts ausrichten konnte, folgte er dem Gang weiter und gelangte so ins Schlafzimmer der Hexe, wo er einen Topf mit grüner Schminke und einen Hexenbesen fand. Die Schminke hatte auf Metall zersetzende Wirkung und brachte Eric auf eine Idee. Er kehrte zur Kette zurück und wartete. Die Schminke benötigte 30 Minuten, um sich durch Metall zu fressen, und da die Hochzeitszeremonie von 11 Uhr bis 11:30 Uhr dauern würde, wartete Eric bis kurz vor 11 Uhr und kippte die Schminke dann auf die Kette. Jetzt eilte er zurück ins Schlafzimmer, öffnete das Fenster und schwang sich auf den Besen, mit dem er das Schloß verließ. Er landete direkt am Schwarzen Tor, wo ein Skelett mit einer Schachtel Pralinen lag. Diese Schachtel war jedoch in Wirklichkeit eine Bombe, wie das Kleingedruckte deutlich sagte. Mit der Schachtel unterm Arm schwang Eric sich erneut auf den Besen und flog zurück zum Schloß, wo er in einer kleinen Kammer landete. Durch eine Luke in der Decke gelangte er direkt in die Hochzeitstorte, von wo aus er einen ausgezeichneten Blick auf die Hochzeitszeremonie hatte. Eric wartete nun ab und tatsächlich löste sich mitten während der Feier der Kronleuchter und erschlug den Bräutigam. Panik brach unter den Gästen aus und Eric nutzte die Gunst des Augenblicks und kam aus der Torte hervor. Doch die böse Hexe erblickte ihn und stellte sich ihm in den Weg. Doch noch war Eric nicht am Ende. Er schenkte der Hexe ihr erstes und letztes Candygram. Denn die Hexe, soviel Zuneigung nicht gewohnt, öffnete das Candygram ohne das

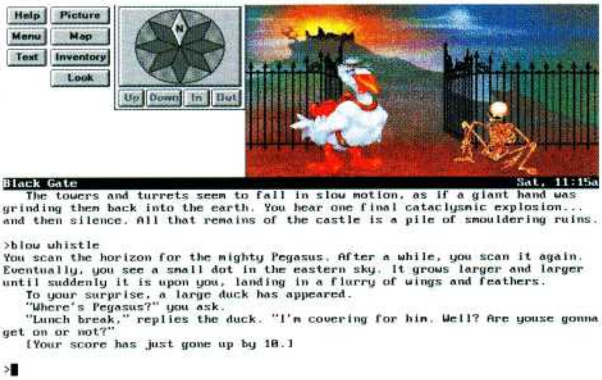


```
doll and then dumps you outside the Black Gate.

Black Gate
   Even though it is daytime, this is still a gloomy place. The ground here is
littered with decaying grocery bags full of mouldering goods. A cobwebbed
skeleton sits with its back to the gate.
   Suddenly you are caught up in a whirlwind of grey shapes. All the evil
creatures who had escaped earlier in the day are streaming past you, screeching
madly as they are sucked against their will back into the castle. As the last of
them disappears, the castle walls start to cave in.
   The towers and turrets seem to fall in slow motion, as if a giant hand was
grinding them back into the earth. You hear one final cataclysmic explosion...
and then silence. All that remains of the castle is a pile of smouldering ruins.

>█
```



```
Great Hall (in the cake)                                    Sat, 11:01a
Time passes...
   A cheer goes up, and the Great Hall starts to fill with the most bizarre
creatures you've ever seen. Eyestalks, tentacles, external gills, and other
organs are randomly distributed among them, as if the guests had been created by
a giant explosion in a body parts factory.
   After a few moments, the Beast enters and drags Lorealle down the aisle to
stand in front of the minister. She still looks beautiful, despite her week in
captivity. She is dressed in a pure white gown, and the Whistle of Elyrium still
hangs around her throat.
   As a beaming witch looks on, the minister clears his throats and says,
"Dearly beloved. We are gathered here today to witness the bondage of Lorealle
to the Beast..." The minister scratches his horn with one of his fins and then
continues reading the words of the ceremony...

>█
```

Kleingedruckte zu lesen und wurde von einer Schokoladenexplosion überrascht, die sie schmelzen ließ, und das Schloß erschütterte. Mit Lorealle auf dem Arm floh Eric aus dem zusammenstürzenden Gebäude, in das das Böse von der anderen Seite nun zurückgezogen wurde. Doch die Zeit drängte. In weniger als einer Stunde würde König Fudd sterben, und bis dahin mußte Lorealle zurück sein. Sir Eric nahm die Pfeife von Loreallles Hals und blies hinein. Doch Pegasus machte gerade Kaffeepause und schickte deshalb als Ersatz ein ziemlich lahme Ente. Sofort machten sich Eric und Lorealle auf den Weg, doch sie kamen um einige Sekunden zu spät. König Fudd war bereits tot, und Grizelda war an seiner Seite gewesen. Sollte es das gewesen sein? Hatte nach all den Mühen das Böse doch noch gesiegt. Das wäre dann wohl ein ziemlich beschissenes Ende für diese Geschichte gewesen. Also geschah das Unerwartete. Zwar war der alte König Fudd gestorben, doch der neue König Fudd lebte dafür um so mehr, der neue König, dessen erste Amtshandlung darin bestand Morgana, Grizelda und Sir Pectoral aus dem Reich zu verbannen. Doch die Prophezeiung besagte auch, daß eine Prinzessin das Land erben würde, und so machte Fudd Lorealle zu seiner alleinigen Erbin. Und Sir Eric? Die klassische Belohnung für die Befreiung einer Prinzessin war die Prinzessin zur Frau zu bekommen und dazu das halbe Königreich, und genau so geschah es auch. Und damit endet das erste Abenteuer von Sir Eric, the Unready. Warten wir darauf, daß Legend sich beeilt und ihn zu uns zurückkehren läßt.

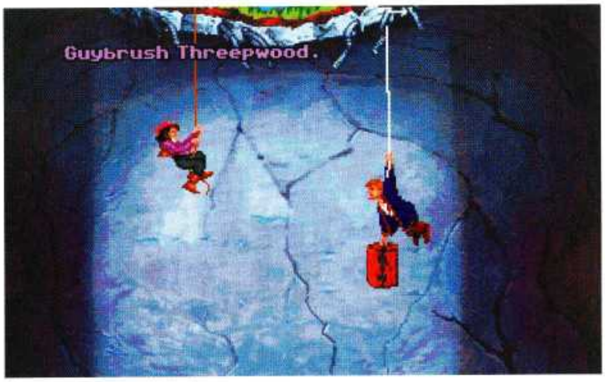


```
Black Gate                                                  Sat, 11:15a
   The towers and turrets seem to fall in slow motion, as if a giant hand was
grinding them back into the earth. You hear one final cataclysmic explosion...
and then silence. All that remains of the castle is a pile of smouldering ruins.

>blow whistle
You scan the horizon for the mighty Pegasus. After a while, you scan it again.
Eventually, you see a small dot in the eastern sky. It grows larger and larger
until suddenly it is upon you, landing in a flurry of wings and feathers.
   To your surprise, a large duck has appeared.
   "Where's Pegasus?" you ask.
   "Lunch break," replies the duck. "I'm covering for him. Well? Are youse gonna
get on or not?"
   [Your score has just gone up by 10.]

>█
```

LeChuck's Revenge – Monkey Island 2

Klaus Babiel

Nach seinem ersten Abenteuer auf Monkey Island, das er mit Ihrer Hilfe so erfolgreich bestanden hat, erlaubt sich unser Guybrush Threepwood erst einmal eine kleine Kur. Da er Luftveränderung für nötig hält, hängt er sich in irgendeiner obskuren Höhle an einen Strick und harrt der Dinge, die da kommen. Da er mit rechts seinen Luxuskörper frei im Raum schwingend festhält, bleibt ihm nur die Linke für seine Schatztruhe. Schau, Schau – von oben fällt, ebenfalls an ein Seil geknotet, die schönen Elaine in die Höhle und begrüßt unseren Helden mit Spott und Lästerei: „So, so, so, Guybrush Threepwood. Du tauchst ja an den seltsamsten Plätzen auf." Da unser Held – sonst überhaupt nicht auf den Mund gefallen – der schönen Elaine gegenüber Komplexe hat, antwortet er recht originell mit: „Ähh..." und „Hi, Elaine." Augenblicke später fällt ihm noch etwas ein: „Könntest du mir ein wenig helfen?" Auf die typisch weibliche Frage: „Wie bist du denn in diesen Schlammassel geraten?" versucht sich unser Held mit: „Das ist eine ziemlich lange Geschichte." herauszureden.

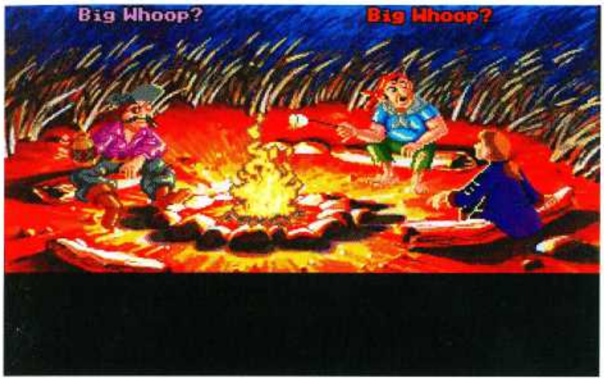


Er hat Pech! Elaine will alles und das genau wissen. Sie ermutigt ihn mit: „Macht nichts, ich hab Zeit." Nachdem ihn auch ein Seufzer aus tiefster Seele nicht rettet, beginnt Guybrush Threepwood mit der Geschichte.

Also, es begann alles auf Scabb Island. Einige meiner Piratenfans wollten unbedingt nochmal die Story von meinem Sieg über LeChuck hören...

Das Largo-Embargo

Tief in der Karibik – Scabb Island. In der Sternennacht leuchten die Flammen eines Lagerfeuers. Um das lodernde Feuer sitzen zwei wild und wüst aussehende Piraten und ich. Die beiden Fans trinken, essen und lauschen meiner in Umgangssprache für Seeräuber erzählten Story von der Vernichtung des wohl grausamsten Piraten, den die Welt jemals gesehen hat: LeChuck. Kaum bin ich mit der Schilderung des wohl spannendsten Abenteuers am Ende angelangt, beginnen die Piraten zu lästern. Undank ist der Welten Lohn! Also erzähle ich den beiden, daß ich den wohl größten Schatz seit Menschengedenken suche. Die Piraten wissen auf Anhieb, daß ich Big

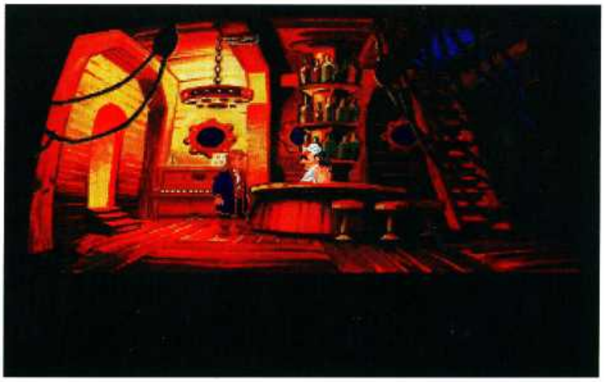


Whoop meine. Schadenfroh erklären sie, daß auf dieser Insel kein Schatz existiert. Ich gehe also los und erkunde die Insel.

Ich will über die Brücke nach Woodtick und begegne dem kleinen und ungemein freundlichen Largo LaGrande das erste Mal. Er fragt sogar, ob ich aus der Gegend komme. Danach macht er mich darauf aufmerksam, daß hier eine Gebührenordnung existiert. Er ist mir sogar behilflich, meine Gebühren zu zahlen, indem er mich schlicht und einfach bis aufs Hemd ausraubt. Meine Erkenntnis mit den Traveller Cheques ist also zu spät gekommen. Ich wende mich in Richtung Stadt.

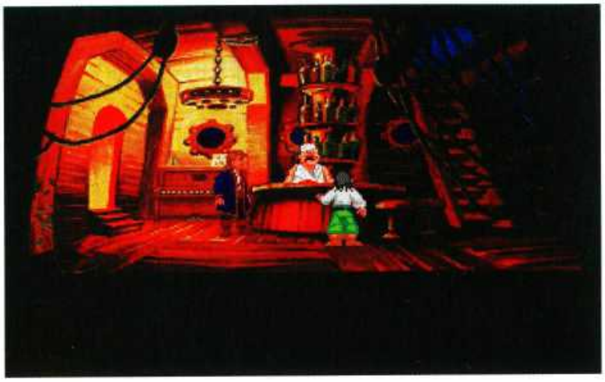
Im ersten Haus arbeitet ein Zimmermann. Der freundliche Mann erläutert, daß Largo nur durch eine Voodoo-Puppe beizukommen ist. Er selbst hat aber nicht den Mut dazu, sich eine solche zu basteln.

Ich verlasse diesen gastlichen Ort und sehe mich weiter um. Durch eine Luke erreiche ich eine Kneipe im Inneren des Schiffes. Der Barkeeper unterhält sich freundlich mit mir.



Auch er macht mich auf eine Voodoo-Puppe aufmerksam,als Largo LaGrande die Treppe heruntergestiefelt kommt. Der despotische Giftzwerg trinkt seinen Drink auf ex und spuckt an die Bordwand. Zum Begleichen seiner Rechnung verlangt er vom Barkeeper das gesamte Geld.

Dabei erfahre ich nebenbei, daß er dieses Spielchen regelmäßig treibt. Er verläßt die Kneipe, ohne zu löhnen. Dies gibt mir doch zu denken und ich verlasse kurz nach Largo die Kneipe.



Als nächsten besuche ich Wally B. Feed, den Kartenzeichner. Der freundliche Mann informiert mich auch über Largo – in den bekannten Tönen. Ich erfahre außerdem, daß Largo die gesamte Insel mit seinem Embargo beglückt. Eine wahre Fundgrube ist der Junge. Er erzählt mir, daß der Eigentumsverlagerer LaGrande wahrscheinlich das Hotel exklusiv unter Vertrag genommen hat. Nach meinen Begegnungen mit diesem Typ, werde ich das Hotel also meiden. Wally beschwert sich über Umsatzeinbrüche durch Largos zweifelhaften „Schutz". Ich muß etliche Zweifel an meiner Redlichkeit ausräumen, bevor mir Wally etwas über Big Whoop erzählt. Jetzt weiß ich, daß vier Überlebende einer Schiffskatastrophe den sagenumwogenen Schatz fanden, nachdem sie auf einer Insel angespült wurden. Sie zeichneten sich eine Karte, die sie in vier Teile rissen. Wer diese vier Personen waren, weiß natürlich nur die Legende. Wally macht aber noch den interessanten Ausspruch, daß er imstande ist, anhand der Inselform den Namen und die genaue Lage der Schatzinsel zu bestimmen.

Ich verlasse Wally und sehe mich noch etwas in der Stadt um. Dabei komme ich zur Wäscherei, die auch einigen Piraten als Schlafplatz, oder, wie sie behaupten als Basis für Performancekünstler, die sie sein wollen, dient. Die Jungs hatten Pech mit ihrer letzten Investition und warten jetzt auf morgen, oder übermorgen, oder ... Ich erfahre noch, daß die Ratte den Piraten gehört. Der Wäscher Mad Marty bekommt – laut diskreter Eigenwerbung – jeden Fleck aus deiner Wäsche. Er rückt saubere Wäsche aber nur gegen Abholschein wieder heraus.

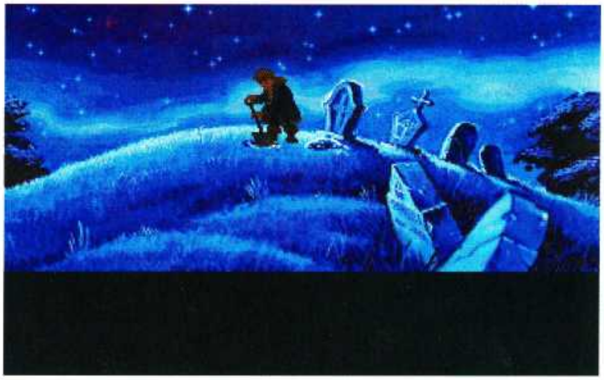
Wat nu? Ich will weg von dieser Insel. Largo steht dem Plan im Weg. Ergo – Largo muß weg, damit ich auch weg kann – also Voodoo.

Ich verlasse die freundlichen Leute der Stadt und suche auf der Insel nach Zeichen, die etwas mit Voodoo zu tun haben könnten. Im Sumpf sehe ich ein Schild mit einem Hinweis auf Voodoo Zauber: Internationaler Markt für Mojo. Ich steige also in den bereitliegenden Sarg und rudere zur Hütte der Voodoo-Tante.

Ich bin natürlich nicht darauf vorbereitet, daß sie mich mit meinem vollen Namen begrüßt und muß (peinlich, peinlich) erst fragen, wieso sie mich kennt. Hier erfahre ich zum Beispiel auch, daß Largo früher die rechte Hand des Piraten LeChuck war. Das erklärt auch die Angst der einfachen Leutchen in der Stadt.

Die Hexe drückt mir eine Besorgungsliste mit Zutaten zum Bau einer Voodoo-Puppe in die Hand. Gleichzeitig erklärt sie mir die Bedeutung der einzelnen Punkte, die da wären:

- etwas von Largos Kleidung,
- eine Locke von seinem Kopf,
- eine Probe irgendeiner Körperflüssigkeit,
- ein Leichenteil eines seiner verstorbenen Ahnen.



Mit der Liste mache ich mich also wieder auf den Weg nach Woodtick. Gerade will ich die Brücke überqueren, als mir im Ortsschild der Spaten ins Auge sticht – graben – Leichenteil!

Beobachtet mich einer? Nein. Okay, ich nehme den Spaten und mache mich auf den Weg zum Totenacker. Eine genaue Inspektion des Friedhofs ergibt schon recht bald ein zufriedenstellendes Ergebnis: Ich stoße auf das Grab des Opa von Largo LaGrande. Der Teufel von See, Luft und Land – ein Marco Largo LaGrande – liegt hier begraben. Ans Werk! Mit dem Spaten wird der Ahne des Giftzwerges ausgebuddelt. Ich mache mich auf den Rückweg nach Woodtick, den Oberschenkelknochen vom LaGrande-Teufel im Reisegepäck. Der erste Punkt auf der Voodoo-Besorgungsliste kann also abgehakt werden.

Was brauche ich sonst noch? Die Körperflüssigkeit! Bei meinem ersten Besuch in der Kneipe hat Largo doch, wohlerzogen wie er nun mal ist, an die Wand gespuckt. Wie soll ich aber die eklige grüne Spucke transportieren? Hatte nicht Wally, der

Kartenzeichner, etliche unbeschriebene Blätter Papier in seinem Haus herumliegen? Also: Erst bei Wally das Papier besorgen und dann die Wand in der Kneipe säubern. Ich besorge mir bei Wally also ein Blatt Papier und gehe zur Kneipe. Dabei komme ich an einem Schild vorbei, das gut ist für eine Ausrede: Job zu vergeben – Wochenlohn im voraus – unten nachfragen.

In der Kneipe frage ich den Barkeeper nach dem Job. Der erzählt mir, daß der Job schon vergeben ist, er nur vergessen habe, das Schild zu entfernen. Währenddessen bewege ich mich unauffällig zur Wand. Mit dem ergaunerten Papier kassiere ich die Spucke an der Wand. Punkt zwei auf der Liste kann als erfüllt abgehakt werden. In der Kneipe steigt mir der Geruch nach Essen in die Nase. Es riecht verführerisch gut, aber den Kneipier danach fragen? Nein! Ich steige vorsichtig durch das offene Fenster ein und sehe den Koch bei der Arbeit. Also keine Suppe! Beim Verlassen der Küche fällt mir ein Messer auf, das da ganz allein rumliegt – armes Messer – komm mit mir, da frierst du auch nicht. Ich verlasse die Küche also mit einem neuen Schatz im Reisegepäck und begebe mich zu Largos Hotel.

Wie soll ich bloß an seine Haarlocke kommen? In seinem Hotelzimmer könnte etwas sein – aber wie komme ich am Hotelier vorbei? Der Meister paßt ganz schön auf. Gar keine Chance?

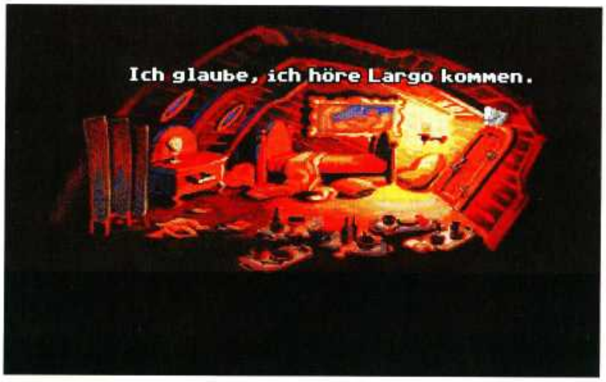
Der Alligator ist unruhig. Er zappelt da am Seil hin und her. Halt! Seil! Ich habe doch ein Messer. Sich dem Alligator zu nähern ist kein Problem. Ich schneide seine Leine durch, und das Vieh saust davon wie vom wilden Affen gebissen. Der Hotelier ist sofort hinter seinem Haustierchen her, und damit habe ich freie Bahn.

Warum war das Tierchen nur so zappelig und nervös? Ein Blick in den Freßnapf – Igitt, armes Reptil. Käsereste! Damit beim nächsten Mal ordentliches Futter in den Alligatormagen kommen kann, nehme ich die Käsereste gleich mit.

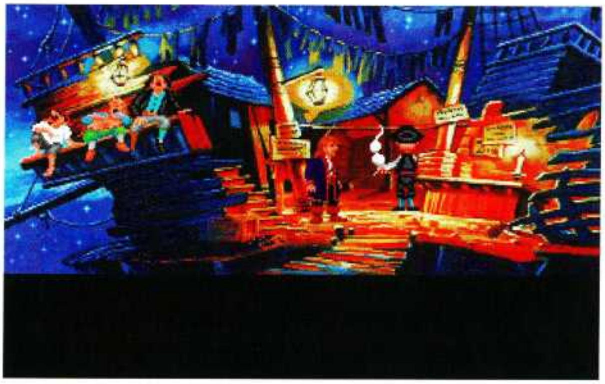
Im Gästebuch, das der Hotelier dankenswerterweise geöffnet auf dem Tresen liegen ließ, sehe ich, daß Wally mit seiner Behauptung, daß Largo LaGrande vermutlich der einzige Gast sei, hundertprozentig richtig lag. Keine Zeit verlieren! Ich stiefel in die Höhle des Löwen. Whow! Um diesen Zustand von Chaos und Unordnung zu erlangen, muß man schon ein begnadeter Künstler sein!

Augen zu, Augen wieder auf – und mein Blick fällt auf den Nachttisch. Sauber auf einen Styroporkopf gezogen steht dort die Langhaarperücke des Beschützers der Piraten und Seeteufel. Schnell verstaue ich den Ersatzskalp in meinem Gepäck und verlasse diese Räuberhöhle. Dritter Punkt auf der Liste erledigt. Also fehlt nur noch der Faden aus einem Kleidungsstück. Nur noch! Ich versuche mein Glück noch einmal bei der Wäscherei. Trotz seiner Probleme beim Zuhören, weigert sich Maaad Marty standhaft, Wäsche ohne Abholschein herauszurücken.

Dazu diese Ratte! Ewig rennt sie vor den Füßen hin und her. Als ich ihren Weg verfolge, sehe ich den Eimer. Also – wenn ich dem Giftzwerg die Klamotten versaue, wird er diese ja wohl reinigen lassen. Vielleicht komme ich durch Zufall an seinen Wäscheschein und dann an seinen Anzug. Im Sumpf besorge ich mir die Zutaten für meine „Piratenfalle", nämlich einen Eimer Schlamm und gehe zum Hotel. Da der Hotelier anscheinend immer noch sein Haustierchen jagt, habe ich keine Probleme, das Zimmer von Largo zu erreichen. Ich schließe die Tür – Eimer oben auf den Türrahmen – und dann, um das Schauspiel nicht zu verpassen, verstecke ich mich hinter der Garderobe. Kaum bin ich im Versteck, stößt Largo LaGrande seine Zimmertür auf und darf ausgiebig im heilkräftigen Schlamm duschen.



Dies erfreut ihn ungemein. Seinen Kommentaren ist zu entnehmen, daß er daran denkt, den Organisator dieser Schlammfete riesig zu belohnen. Ich verfolge den so herrlich Glücklichen auf seinem Weg zur Wäscherei. Hier angekommen, kann ich noch den Rest seiner Unterhaltung mit M.M. aufschnappen. Meine Neugier macht sich nicht bezahlt. Als der Giftzwerg einsieht, daß M.M. doch etwas schwer hört, beauftragt er mich, dem Wäscher klarzumachen, daß er die Sachen bis spätestens heute nacht sauber wiederhaben will. Pflichtbewußt wie ich bin, führe ich diesen Auftrag natürlich nicht aus. Ich eile stattdessen in Largos Hotelzimmer. Nach einigem Suchen ent-

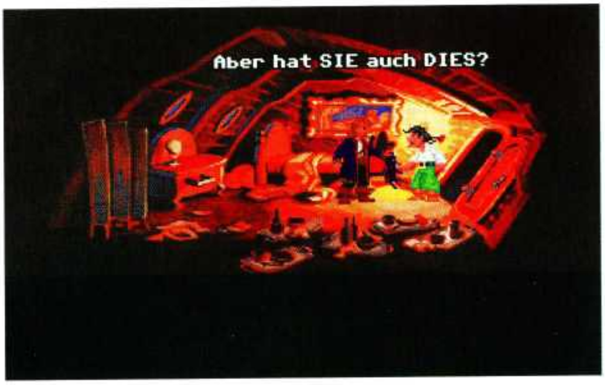


decke ich einen Wäschezettel hinter der Zimmertür versteckt. Hoffentlich bekomme ich jetzt das letzte Stück auf meiner Voodoo-Puppen-Besorgungsliste. Leicht erstaunt nehme ich die Tatsache zur Kenntnis, daß Largo einen perlweißen BH trägt. Jetzt habe ich die Rohstoffe für die Voodoo-Puppe zusammen. Ich mache mich also auf den Weg zur Voodoo-Zauberin, um ihr die Sachen zu überbringen.

In ihrer Hütte sehe ich mich erst einmal etwas um. Soviel Krimskrams auf einem Haufen habe ich vorher nur bei der Voodoo-Tante auf Melee Island gesehen. Neben dem Totenkopf liegt ein Seil. Das sieht recht brauchbar aus. Ich stecke es vorsichtshalber einfach ein. Dann betrete ich den Zauberraum. Die Hexe hat mich schon erwartet und verlangt die Zutaten, die ich ihr sofort gebe.

Die Herstellung selbst erfolgt in meinem Beisein und unter Zugabe von diversen Gewürzen und Aromastoffen. Die Puppe wird in einem Voodoo-Shaker geschaffen. Das Ergebnis sieht Largo LaGrande sogar ein wenig ähnlich. Die Lady warnt mich aber sofort: „Nicht alle Zutaten der Puppe waren optimal. Sie funktioniert nur auf sehr kurze Distanz. Das heißt, du mußt sehr nah an Largo herankommen."

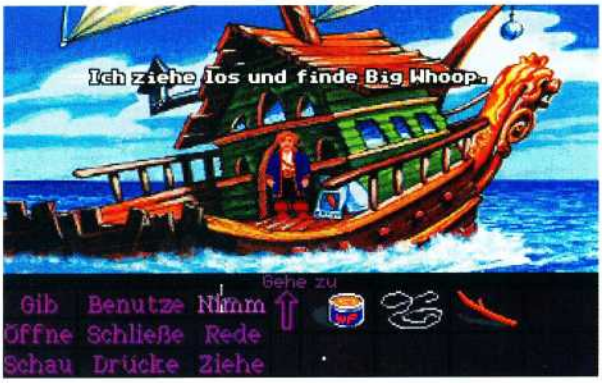
Also verpacke ich Puppe und (Voodoo-)Nadeln und begebe mich in meinem achteckigen Boot zur Küste zurück. In Woodtick angekommen, stürme ich in Largos Hotelzimmer. Der Giftzwerg begrüßt mich recht zuvorkommend und als Gegengruß ziehe ich die Voodoo-Puppe und die Nadeln aus meinem Gepäck. Largo wird auf einmal recht zahm. Durch einige (Stich-)Einheiten zu mutig geworden, muß ich Largo natürlich noch erzählen, wer ich überhaupt bin. Ich verklickere ihm natürlich auch, daß ich LeChuck besiegt habe und ziehe als Beweis den noch lebenden Bart des Piraten aus meiner Tasche. Largo nutzt die Situation natürlich sofort aus und klaut mir den Bart.



Er verschwindet mit der Prophezeiung, daß mit dem Bart die Wiedererweckung von LeChuck möglich gemacht wurde. Ausgerechnet die Voodoo-Lady bestätigt diese düstere Ankündigung. Sie gibt mir allerdings die Hoffnung mit auf den Weg, daß Big Whoop mich vor der Rache des Superpiraten bewahren wird. Außerdem versorgt sie mich mit einem Buch über den sagenumwobenen Schatz. Sie eröffnet mir natürlich auch noch, daß sie dieses Buch in meinem Namen in der Bibliothek auf Phatt Island ausgeliehen hat. Nette Leute hier!

Ich fahre also zurück zur Küste und gehe diesmal zu meinen Piratenfans ans Lagerfeuer. Als ich den beiden erzähle, daß Largo LaGrande Geschichte ist, fallen die beiden nicht gerade um vor Freude. Sie erklären mir nur, daß Captain Dread als einziger die Möglichkeit hat, die Insel zu verlassen. Ich mache mich also auf den Weg zum Captain. Unterwegs liegt ein Stock am Wegrand, den ich mal einfach mitnehme. Wer weiß wofür der gut sein kann? Captain Dread treffe ich in seinem Hausboot auf der Halbinsel. Ein Small Talk mit ihm stellt mich vor folgendes Problem: Bei einer früheren Fahrt hat er seinen Segel-Talisman verloren, und ohne dieses „Auge, das die Welt gesehen hat" will er nicht lossegeln.

Als er den Namen nennt, fällt mir blitzartig das Monokel vom Kartenzeichner Wally ein. Es glitzerte auch so schön, wenn er es abnahm – ob das hilft? Ich besorge also das Monokel und lasse Wally ziemlich blind zurück. Hocherfreut akzeptiert der Captain das Monokel als neuen Glücksbringer. Er macht mir jedoch sehr schnell klar, daß er ohne Gold keinen Handschlag tun wird. Ich beiße also in den sauren Apfel und gehe wieder mal nach Woodtick. Eine Frage beim Barkeeper ergibt, daß der Job immer noch vergeben ist. Um auf fruchtbare Gedanken zu kommen, besuche ich die Piraten bei der Wäscherei. Ich besorge für einen von ihnen Holzpolitur. Zum Dank erhalte ich ein Goldstück zum Lohn.

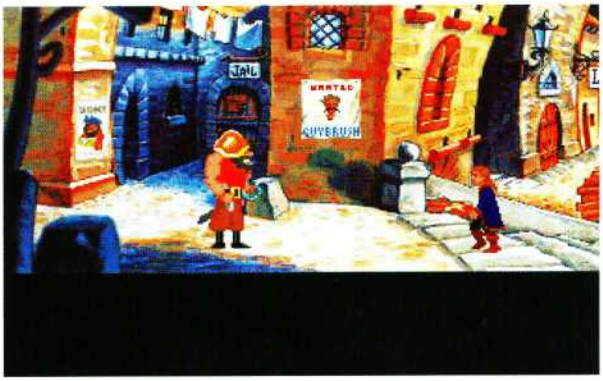


Ich ziehe los und finde Big Whoop.

Auf einmal kommt die Idee: Ich fange die Ratte, stecke sie in die Suppe, der Koch wird gefeuert... Genauso mache ich es dann auch. Mit dem im voraus gezahlten Wochenlohn gehe ich dann zu Captain Dread. Der freut sich riesig, daß wir nun los können. Ich bekomme eine Karte, um zu entscheiden, welche Insel wir ansteuern sollen. Ich wähle mir Phatt Island zum Ziel. Das Hausboot des Captain ist hochseetüchtig, also stechen wir sofort in See.

Die vier Kartenteile

Kaum haben wir abgelegt, als mir der Captain auch schon eine Karte in die Hand drückt. Ich muß also das erste Ziel bestimmen. Einer Eingebung folgend, entscheide ich mich für Phatt Island. Ich vertrete nämlich die Ansicht, daß eher ein fetter diktatorischer Gouverneur als eine schöne wehrlose Frau die nächste Verbindung zum Piratenschatz sein könnte. Von Captain Dread erfahre ich außerdem, daß auf Booty Island Tag für Tag Fasching ist. Da muß ich auch mal feiern gehen. Der Captain nimmt fast den kürzesten Weg nach Phatt Island in Angriff. Kaum sind wir im Hafen, verlasse ich das Schiff. An der nächsten Ecke bleibe ich vor einem Steckbrief stehen. Ich staune nicht schlecht, als mich mein Konterfei von der Wand aus angrinst. Das Bild ist auch wirklich gelungen. Zu allem Übel muß ausgerechnet jetzt auch noch ein Wärter neben mir stehen. Er erkennt mich sofort. Ausreden wären sinnlos. Er überzeugt mich gründlich, daß es für mich gesünder ist, zuerst dem Gouverneur der Insel einen Besuch abzustatten.



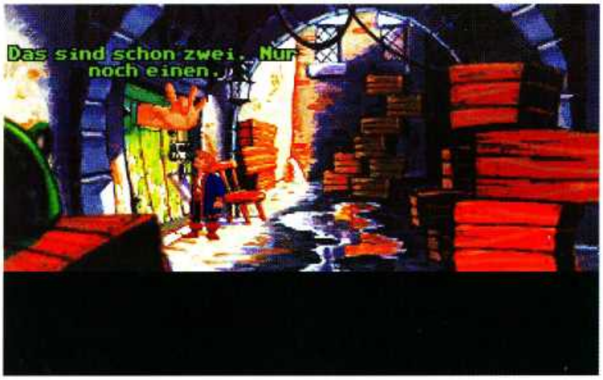
Wir betreten das Audienzzimmer seiner Fettinenz. In seinem Bett liegend, geruht er, mich zu empfangen. Das Gespräch mit ihm führt zu dem erschütternden Ergebnis, daß LeChuck wieder lebt. Er hat eine hohe Belohnung auf meinen Kopf ausgesetzt, und der widerliche Fettkloß im Bett vor mir, will sich diese Belohnung liebend gern verdienen. Damit sich an meiner guten Verfassung bis zur Übergabe an den Superpiraten nicht so sehr viel ändert, beschließt Seine Fettinenz, mich im Gefängnis der Insel zu konservieren.

Der Wärter führt den Befehl auch aus. Er verschwindet aber wieder und verabschiedet sich von dem Bluthund Walt mit der Zusage, die Elf-Uhr-Wache zu übernehmen. Leider vergißt er, dabei auf ein genaueres Datum einzugehen. Ob meinem Zellennachbarn – ein Skelett – ähnliches passierte? Mich schaudert's. Da der Hund auf keinerlei Annäherungsversuche eingeht, sehe ich mich erst mal in der Zelle um. Unter der steinharten Matratze finde ich einen Stock. Mit Hilfe des Stocks bearbeite ich das Skelett, bis ich einen Knochen habe. Ich locke den Bluthund in Zellennähe und gebe ihm den Knochen. Aus Freude darüber, läßt das Tierchen den

Zellenschlüssel fallen, nimmt den Knochen und verschwindet. Ich angele nach dem Schlüssel, öffne die Zellentür und gehe erst einmal zum Regal. Hier finde ich die Umschläge mit den Besitztümern der Gefangenen. Im Umschlag meines Zellennachbarn befindet sich außer einer Orgel auch noch eine Banane. Sein Name war Gorilla. Ich stecke sowohl seinen als auch meinen Umschlag ein und verlasse diese gastliche Stätte.

Vorsichtig sehe ich mich im Hafen um. Da kein Wärter in der Nähe ist, steuere ich auf die erste Gasse zu. Am Ende der Gasse ist ein Glücksrad aufgebaut. Kann man hier etwas gewinnen? Der Glückspilz, der vor mir hier war, kann unter drei Gewinnen wählen. Er wählt den Geldgewinn. Ich bin sehr erfreut, als ich höre, daß es auch eine Einladung zur Karnevalsfete zu gewinnen gibt. Woher kommt der Glückspilz? Ob er mir einen Tip geben wird? Ich verfolge ihn in die nächste Gasse. Dort verstecke ich mich erst einmal.

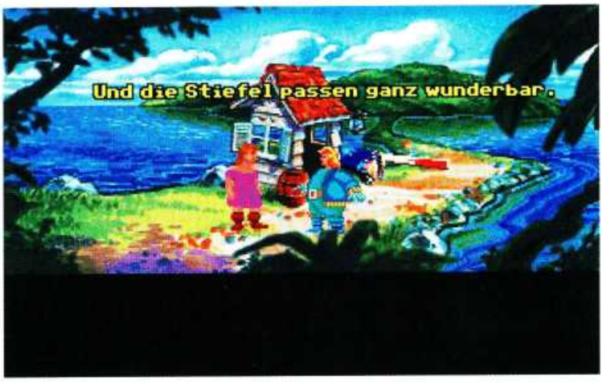
Jetzt folgt ein recht eigenartiges Ritual: Der Mann klopft an eine Tür, und es öffnet sich eine Klappe. Der Mann verlangt nach der nächsten Gewinnzahl. Eine Stimme fragt nach dem Paßwort, und dann erscheint eine Faust, die eine Anzahl Finger hochhält. Danach folgt ein Gespräch zur Ablenkung, und die Faust zeigt nun eine zweite Zahl an. Ich durchschaue den Code sofort. Nur die zuerst gezeigte Zahl ist wichtig. Man muß diese nennen und bekommt dann die nächste Gewinnzahl für das Glücksrad genannt. Als der Mann mit der nächsten Zahl verschwunden ist, klopfe ich an. Nach einem Einführungsritual bekomme ich die erste Gewinnzahl genannt.



Ich spiele sie aus und gewinne die Einladung. Danach wiederhole ich dieses angenehme Spielchen noch zwei Mal. Nachdem ich den dreitägigen Urlaub auf Hook Island und den Beutel mit Gold gewonnen hatte, ist der gesamte Gewinn ausgeschüttet – laut Croupier. Der schützt sich vor weiteren Fragen, indem er ganz einfach in den Untergrund verschwindet.

Ich sehe mich also weiter im Hafen um. Ein Angler auf der Pier erregt meine Wißbegierde. Der Small Talk artet schnell in wüstes Anglerlatein aus. Dann schließe ich mit dem Lateinprof eine Wette ab, von der ich zur Zeit noch gar nicht wissen kann, ob ich sie gewinne. Wenn nicht – igitt roher Fisch – aber wenn doch – auf die Angel des Lateinkünstlers bin ich echt scharf.

Die Einladung zum Faschingsball brennt in meinen Taschen. Ich steche also wieder mit Captain Dread in See mit Booty Island als Ziel.



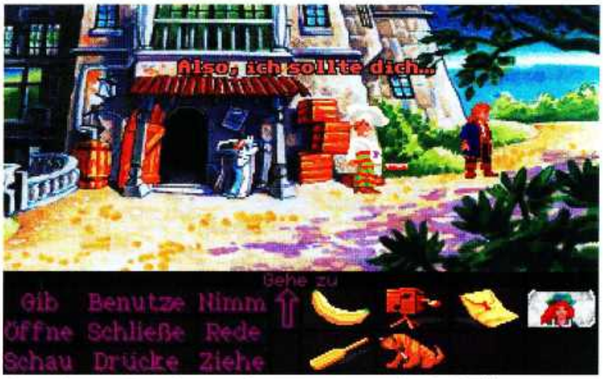
Der Captain nimmt mal wieder den (fast) direkten Weg, wir kommen aber an. Liebe Elaine, habe ich dir eigentlich schon für das schöne, lila Kleid gedankt, das du für mich reservieren ließest? Ich habe jedenfalls erst einmal geschluckt. Dann nehme ich das Kleid und verlasse diesen obskuren Kostümverleih. Draußen steht dann diese Frau, die Reisen auf einem Schiff mit gläsernem Boden anbietet. Die gute Frau heißt Kate Capsize. Ich nehme ein Flugblatt und mache mich auf den Weg zur Karnevalsfete. Der Wächter am kleinen Haus besteht natürlich darauf, daß ich das Kostüm anziehe. Sein dämlicher Kommentar begleitet mich zum Haus. Er meint außerdem, daß die Stiefel hervorragend zum lila Kleid passen würden, läßt mich allerdings passieren.

Auf der Party dann das übliche Gesülze. Mein Blick fällt auf die Karte über dem Kamin. Es scheint ein Teil der Schatzkarte zu sein. Ich nehme die Karte an mich, dann verlasse ich das Haus. Ich will mich gerade empfehlen, als mich der Hund stellt. Ich staune nicht schlecht, als der Gärtner den Hund dann mit Guybrush anredet. Er sagt, daß der Hund zwar blöd und trottelig ist, aber alles erschnüffelt, was dir – also der Gouverneurin – gehört. Den weiteren Verlauf kennst du ja. Du hast mir damals einfach nicht geglaubt. Warum mußtest du die Karte aus dem Fenster werfen? Na, egal.

Ich bin auf einmal wieder unten bei der Party. Durch die Tür stürme ich nach draußen, denn ich will die Karte eventuell finden. Kaum sehe ich das Ding, fliegt es auch schon weg. Dein Hund geht mir mit seinem Gebelle ganz schön auf den Geist. Ich gehe zurück in dein Zimmer, finde dich dort aber nicht mehr. Nur das Ruder an der Wand lasse ich mitgehen.

Ich verlasse das Haus endgültig. Dein Hund ist schon wieder mit Bellen zugange. Ich nehme ihn ganz einfach in meinem Gepäck mit. Bei einer Inspektion des Grundstückes stoße ich auf den Hintereingang. Die Tür führt direkt in die Küche. Ein unfreundlicher Geselle pflaumt mich sofort an.

Also gehe ich wieder. Draußen steht eine Mülltonne, die ich in meiner Wut umstoße. Daraufhin kommt der Koch aus der Küche gedüst und brüllt herum. Er verfolgt mich um das gesamte Haus, hat aber keine Schnitte gegen mich. Ich komme also als Erster wieder beim Personaleingang an. Ein Blick in die Küche, und ich kann die schönen, großen Fische in der Schale auf dem Tisch sehen. Da noch eine Wette offen ist, bediene ich mich und verschwinde vom Grundstück.

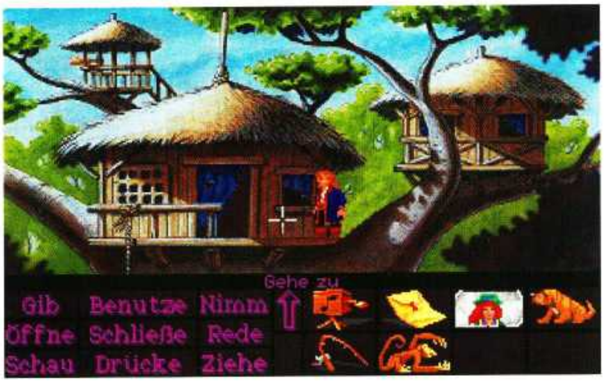

Also, ich sollte dich...

Im Hafen von Ville de la Booty gehe ich an Bord von Captain Dreads Schiff. Wir stechen sofort in See. Unser Ziel ist Phatt Island. Dem Angler drohen fast die Augen aus dem Kopf zu fallen, als ich ihm den riesigen Fisch präsentiere. Er versucht sich herauszureden. Nach kurzem Hick Hack gibt er jedoch zu, verloren zu haben. Ich mache mich mit der Angel auf den Weg zum Schiff. Captain Dread und ich fahren nach Booty Island zurück. Ich will endlich das erste Viertel der Karte in meinen Händen halten!

Auf Booty Island beeile ich mich, zu den Klippen zu kommen. Ich angele nach der Karte. Alles geht gut. Ich erwische das Kartenteil und spule die Angelschnur auf. Es fehlen noch ca. eineinhalb Meter, als eine vorbeifliegende Möwe mir die Karte vom Angelhaken klaut. Ich verfolge die Möwe zu einem sehr hohen Baum. Der Stamm ist mit Löchern gespickt, und da in einem der Löcher eine Planke steckt, begreife ich deren Sinn sofort. Ich versuche, das bei dir geborgte Ruder in das nächste freie Loch zu stecken. Es funktioniert. Ich gehe über die Planke auf das Ruder. Prompt bricht der Stiel durch. Ich muß also doch abnehmen! Durch den Absturz werde ich wohl besinnungslos, denn ich habe einen sehr komischen Traum – davon später vielleicht mehr.

Als ich erwache, erinnere ich mich an das Ruder. Jetzt ist es also kaputt. Kann mein Bekannter, der Zimmermann auf Scabb vielleicht helfen? Wir fahren also nach Scabb

Island, und der Zimmermann repariert das Ruder. Er behauptet, daß das Ruder jetzt besser als neu gekauft ist. Ich beeile mich, zum großen Baum zurückzukommen. Dort teste ich sofort das Ruder. Ich stecke es in das nächste freie Loch, steige auf die Planke, dann auf das Ruder. Es hält. Ich ziehe die Planke aus dem Loch, stecke sie ins nächste freie Loch, usw., usw., bis ich den Wipfel erreicht habe. Ich staune nicht schlecht, als ich dort auf drei Baumhütten stoße.



Direkt in der ersten Hütte finde ich einen wahnsinnig hohen Haufen Altpapier. Ob dort das Kartenteil dazwischensteckt? Wenn ich diesen Stapel allein durchsuchen muß, bin ich in Wochen nicht fertig. Plötzlich erinnere ich mich an die Worte des Gärtners im Garten der Gouverneurin: „Der Hund erschnüffelt alles, was der schönen Elaine gehört.“ Also hole ich den vierbeinigen Guybrush aus meinem Reisegepäck und setze ihn auf das Papier an. Er verschwindet auch prompt im Stapel. Kurze Zeit später taucht er wieder auf und hat das Kartenteil in der Schnauze. Weil er die Karte widerstandslos mir überläßt, schicke ich ihn zum Dank wieder nach Hause. Siehe da, das schlaue Tier kapiert und verschwindet sofort.

Ich sehe mich noch etwas in den verlassenen Baumhütten um. In der letzten entdecke ich ein Teleskop, das ich natürlich nicht hier verrotten lasse. Mit meinen neuen Schätzen im Reisegepäck klettere ich wieder vom großen Baum auf den Boden. Dort ziehe ich das verstärkte Ruder und die Planke aus den Löchern. Ich nehme auch diese Utensilien mit.

Das erste Kartenteil habe ich jetzt. Aber wo sind die anderen drei Teile? Kann mir das Buch darüber Auskünfte geben? Ich schaue hinein und bleibe so schlau wie vorher.

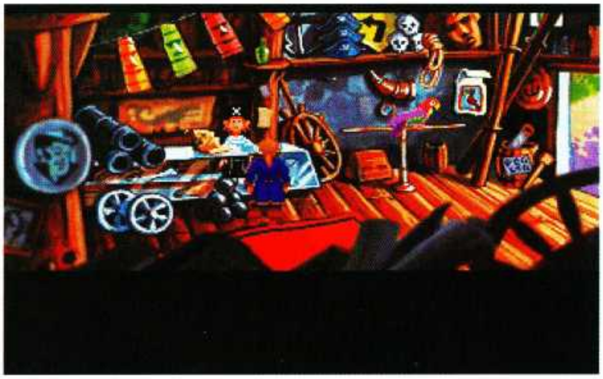
Kartensuche mit Schiff und Grips

Ich nehme mir also das Buch zur Brust. Zusammengefaßt steht dort nachzulesen, daß es vier Piraten gab. Diese vier haben den Schatz angeblich auf Inkey Island vergraben. Der Schatz ist mit etlichen Fallen gesichert. Die komplette Karte wurde in

Viertel gerissen. Jeder bekam ein Teil. Jetzt bin ich der Besitzer eines Viertels. Drei Teile fehlen also noch.

Rapp Scallion – der Koch – kam bei einem Brand in seiner Würstchenbude ums Leben. Der Kabinenjunge Young Lindy verdiente zuerst richtiges Geld, ging dann aber wieder Pleite. Mister Rogers war der Maat. Er setzte sich auf einer Insel bei Phatt Island zur Ruhe. Er verschwand unter recht mysteriösen Umständen bei der Zubereitung eines superstarken Grogs. Captain Marley schließlich lag bei einer Segelregatta in Führung. Er segelte in eine Nebelwand und war verschwunden.

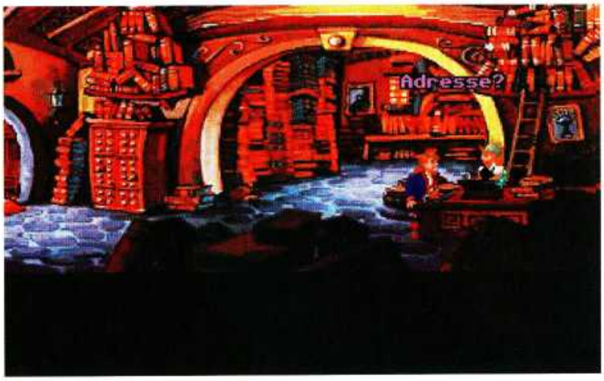
Das Buch hilft zur Zeit also auch nicht viel weiter. Ich tapere also nach Ville de la Booty zurück. Im Ort schaue ich mich ein wenig um.



Da das auch nicht das meiste bringt, gehe ich in einen Antiquitätenshop.

Als erstes macht mich das Schild, das vor dem Papagei warnt, an. Ich kaufe es mir. In diesem Laden entdecke ich ein weiteres Kartenteil. Der Händler verlangt nur 6.000.000 Goldstücke dafür. Eine Lapalie für Rockefeller, für mich aber zur Zeit unerschwinglich. Als Ersatz kommt eventuell noch die Gallionsfigur eines versunkenen Schiffs mit Namen Mad Monkey in Betracht. Wann das Schiff wo untergegangen ist, kann der gute Mann mir aber leider nicht sagen. Ich sehe mich also noch etwas um. Der Spiegel des Papageies reizt mich. Da ich aber nicht weiß, wie ich das gute Stück in meinen Besitz bringen kann, verlasse ich den Laden, nachdem ich mir eine blitzblanke Säge zugelegt habe. Um mein Hirn ein wenig zu lüften, fahre ich mit Captain Dread ziellos durch die Gegend. Mein Blick streift eine Tüte mit Papageienfutter. Ob ich damit das Tier in der Antiquitätenhandlung austricksen kann? Warum eigentlich nicht! Ich stekke die Tüte also in mein Gepäck und mache mich mit dem Captain auf den Weg nach Phatts Island.

In der Bibliothek muß ich mir erst einen Probeausweis ausstellen lassen, danach darf ich mir Bücher aus dem Karteikasten auswählen. Die Bibliothekarin erzählt mir noch, daß ich mir im Höchstfalle vier Bücher gleichzeitig ausleihen darf.



Ich suche also im Karteikasten nach interessanter Literatur. Unter „S" wie Schiffswracks finde ich einen Wälzer mit dem Titel „Berühmte Untergänge". Neugierig wie ich bin, suche ich weiter. Unter „D" wie Durst finde ich den Titel „Mix mir 'nen Grünen". Da der Titel mich an Largo erinnert, nehme ich dieses Buch auch mit.

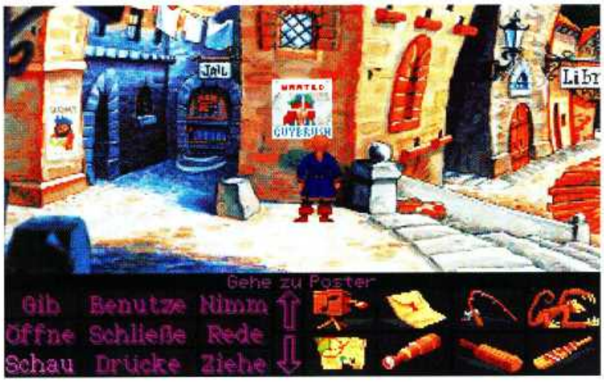
Ich fahre also nach Booty Island zurück. Dort versuche ich, einen Spuckwettbewerb zu gewinnen, versage aber kläglich trotz der Literatur des Spuckweltmeisters. Ich begebe mich also noch einmal in den kleinen Antiquitätenladen. An einer Wand hängt ein schönes Nebelhorn. Eventuell kann man mit diesem Horn den Spuckwettbewerb manipulieren. Ich kaufe also das gute Stück.

Weil mir der Spiegel so gut gefällt, hänge ich die Tüte mit dem Papageienfutter an den leeren Schilderhaken. Der Vogel fällt auf meinen Trick herein und ich kann den Spiegel kaufen. Nach dieser Transaktion verlasse ich den Laden. Ein erneuter Spuckversuch endet kläglich.

Einem Geistesblitz folgend, segle ich mit Captain Dread nach Scabb Island. Dort besuche ich meinen derzeitigen Arbeitgeber. Der Barkeeper eröffnet mir, daß ich fristlos gefeuert bin. Was soll's? Ich erinnere den Kneipier an seinen Ausspruch, er könne sämtliche Drinks mixen. Mit Hilfe meines Probeausweises aus der Bücherei erhalte ich zuerst einen blauen, danach einen gelben Drink. Einen Korkenzieherstrohhalm gibt es gratis dazu – sogar für mich. Ein Small Talk mit dem Barkeeper hat Kate zum Thema. Ich erfahre, daß diese sämtliche Vorräte an Grogersatzgesöff gekauft hat – Pech!

Bevor ich die Gaststätte verlasse, befasse ich mich noch ein wenig mit dem neuen Klavierspieler. Einen Affen wollte ich schon immer zum Haustier haben. Als Superhypnotiseur habe ich das liebe Tierchen mit Hilfe der Banane, die ich auf das Metronom stecke, binnen kurzer Zeit soweit, daß ich es in meinem Gepäck mitnehmen kann. Der frühere Chef bedankt sich bei mir recht lieb, daß ich ihm beim Gesundschrumpfen seines Betriebes so behilflich bin und seine neue Arbeitskraft entführe. Da mich mein Ex-Arbeitgeber aber nicht kümmert, setze ich mein Pokerface auf und verlasse die Bar.

Wir fahren mal wieder nach Phatt Island. Dort grinst mich mein Steckbrief immer noch an. Da ich Skrupel habe, zu berühmt zu werden, nehme ich Kates Flugblatt.



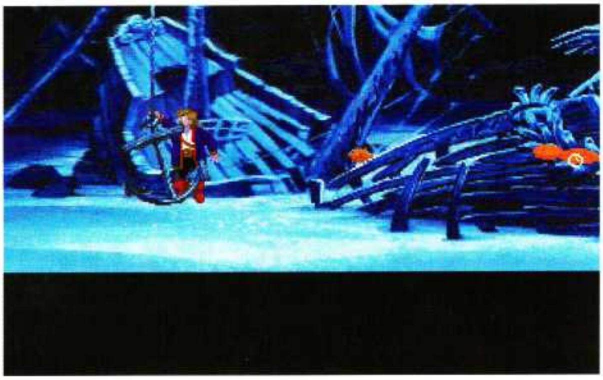
Dieses klebe ich über mein Konterfei. Kate macht sich auf dem Zettelchen viel besser als ich. Ich verlasse diesen Ort und sehe mich etwas auf der Insel um. Es erstaunt mich doch sehr, daß der Wärter so blöde ist, Kate statt meiner Wenigkeit einzukerkern. Es ist aber so! Die schöne Kate sitzt im Knast und ist höllisch sauer. Ich setze also den kleinen Zellenschlüssel ein und befreie Kate aus der mißlichen Lage. Sie ist einigermaßen sauer, daß sie eingesperrt wurde. Ohne großen Dank rauscht sie an mir vorbei und ist verschwunden, ohne die Tüte mit ihrem persönlichen Besitz mitzunehmen. Also erbarme ich mich des Umschlags. Ich öffne das Kuvert und finde eine Flasche mit Grog-Ersatz-Getränk. Vielleicht zu gebrauchen. Hier ist wahrscheinlich für mich nichts mehr zu erben. Ich düse also wieder nach Booty.

Dort versuche ich beim Spuckwettbewerb den Trick mit dem Nebelhorn. Kaum habe ich dem Ding einen Ton entlockt, als der Spuckveranstalter neugierig weggeht. In Sekundenschnelle bin ich bei den Flaggen und vertausche sie. Im ersten Versuch spucke ich mich auf Platz zwei. Nun mixe ich den blauen und den gelben Drink zu einem grünen Piratengesöff. Ein Probeschluck und mir wird fast übel. Der einzige Vorteil bei dem Drink ist seine Wirkung auf die Spucke. Sie wird schön dick. Ich starte also den nächsten Spuckversuch. Hurra! Platz Eins! Numero Uno! Hat jemand gezweifelt? Ich nicht.

Ich kassiere also meinen Gewinn und besuche den Antiquitätenhändler. Nach zähen Verhandlungen kann ich den Mann von der Einzigartigkeit des Spuckgewinns überzeugen. Ich erzähle ihm, daß ich LeChuck beseitigt habe. Dann mache ich ihn darauf aufmerksam, daß meine Spucke immer noch auf dem Gewinn klebt. Er kauft jetzt mit wahrer Begeisterung.

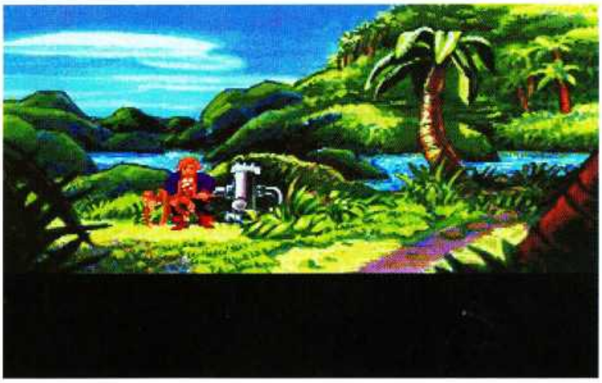
Er verzichtet sogar auf jede Art von Handel und akzeptiert meinen Preis von 6.000 Goldstücken. Mit meinem Geldgewinn kann ich endlich Kate samt Segelschiff chartern. Ein Blick in das Buch der berühmten Untergänge und ich kenne die genaue Lage der Mad Monkey. Mit Hilfe von Captain Dreads Seekarte finden wir die Mad

Monkey sehr rasch. Ich jumpe ins Wasser. Das Schiff ist tatsächlich genau hier gesunken. Ich nehme die Gallionsfigur in mein Gepäck. Nun bin ich natürlich zu schwer, um allein wieder an die Oberfläche zu gelangen. Ein kurzes Nachdenken, und ich stelle mich in den Anker von Kate's Schiff.



Ich rucke am Seil, und Kate zieht mich problemlos mit der Ankerwinde hoch. Auf direktem Wege fahren wir nach Booty Island zurück.

Kate macht wieder in Public Relation, und ich besuche mal wieder den Antiquitätenhändler. Der tauscht die Gallionsfigur ohne Meckern gegen das Kartenstück. Teil zwei habe ich jetzt also auch endlich. In Booty ist zur Zeit nichts los, also segeln wir nach Phatt Island. Um meine weiteren Schritte in Ruhe überlegen zu können, gehe ich etwas auf der Insel spazieren. Ich gerate wieder an den Wasserfall. An seiner Seite führt ein Weg bergauf. Da ich neugierig bin, gehe ich den Pfad entlang zum Gipfel des Wasserfalls. Von wegen natürlicher Wasserfall! Eine Pumpe speist den Katarakt. Jetzt bin ich sauer. Ich versuche das Ding abzustellen. Es gelingt mir dann auch sehr einfach, dem Wasserfall das Wasser abzugraben. Ich setze neben meinen immensen Englischkenntnissen (monkeywrench = Affe an Pumpe ausprobieren) auch Jojo ein.



Ruck zuck ist der Wasserfall trocken. Ich gehe den Weg wieder nach unten. Erstaunt sehe ich eine Höhle, die sonst wohl vom Wasserfall versteckt ist.

Ich betrete einfach den Stollen und werde wieder überrascht. Ein ausgeklügeltes Leitungssystem scheint etwas zu versorgen. Ich folge den Rohren und erreiche am Ende des

Ganges die Insel, die Phatt Island vorgelagert ist. Auf dem Hügel über der Höhle ist ein Haus. Da muß ich hin! Ich gehe zum Haus und treffe auf einen unfreundlichen Piraten. Diesem Rentnerpiraten gehen angeblich die vielen Schatzsucher auf den Keks. Erst meine Einwilligung zu einem Trinkwettbewerb hat die Einladung zum Eintreten zur Folge. Ich sehe mich in dem düsteren Haus ein wenig um. Es ist – wie nicht anders zu erwarten war – nicht aufgeräumt und starrt vor Dreck. Vielleicht ist es deshalb so dunkel?!?

Der alte Pirat kommt mit dem ersten Teufelsgrog zurück. Er brüstet sich mit dem wahnsinnigen Alkoholgehalt des Gesöffs. Als er in die Küche verschwindet, um seinen Humpen zu holen, schütte ich meinen Grog in den Blumentopf der Zimmerpflanze. Armes Gewächs – hoffentlich hat das kein Grüner gesehen. Ich fülle den Becher statt dessen mit dem Grogersatzgesöff, daß ich bei Kate's Befreiung mitgenommen hatte. Eben noch rechtzeitig kann ich mich wieder an den Tisch stellen.

Der Saufpirat besteht jetzt darauf, daß ich zuerst trinke. Ich leere meinen Humpen auf einen Zug. Nichts passiert – mir wird nur etwas schummerig im Magen. Der Piratenkumpel muß jetzt mit seiner lächerlichen Pfütze zu Rande kommen. Er setzt an – trinkt – bekommt leichte Probleme mit seinem Gleichgewicht und wird leicht müde. Er legt sich mit einem Knall auf den Boden und schläft erst einmal eine Runde. Wo beginne ich jetzt mit der Suche nach der Karte? Hier ist es eindeutig zu dunkel! Ich öffne die Fenster.

Beim Öffnen der Fensterläden fällt mir wieder die Statue ins Auge. Sie hält ihre Hand so komisch. Fehlt ihr etwas? Ich gehe näher und sehe, daß mein Teleskop genau in die Hand passen würde. Ich probier' es einfach aus. Es paßt hervorragend. Ein Sonnenstrahl wird vom Teleskop aufgefangen und an die Innenwand der Hütte geworfen. Etwas stimmt immer noch nicht. Ich setzte den Spiegel aus dem Antiquitätenladen in den leeren Spiegelrahmen und lege das Teleskop erneut in die geöffnete Hand der Statue. Der Sonnenstrahl wird nun vom Spiegel auf die Seitenwand geworfen. Ich merke mir die Stelle und drücke im Haus auf den bestrahlten Stein. Ohne Warnung öffnet sich eine Falltür unter mir. Gott sei Dank falle ich nicht sehr tief. Den Sturz überstehe ich ohne bleibende Schäden, sogar meine Haare sitzen noch korrekt. Ich riskiere also wieder mal einen Rundblick: ein Loch, eine Rutsche, eine Badewanne mit Skelett, ein Kartenstück, ein ... – Halt! Das dritte Kartenstück. Ich sacke es ein – in der Hektik gleich mit der Hand. Jetzt versuche ich, das Loch als Ausgang zu benutzen. Es funktioniert. Ich lande wieder am Stolleneingang. Ich laufe durch den Gang nach Phatt zurück. Weil ich recht gönnerhaft gestimmt bin, stelle ich den Wasserfall wieder an.

Weitersuchen mit Grips und Muskelschmalz

Meinem neu erworbenen Schatz im Gepäck, erkunde ich die Insel weiter aus. Bei dieser Aktion stoße ich zwangsläufig auf die Residenz seiner Fettinenz Gouverneur v.Phatt Island. Den dämlichen Wächter überzeuge ich mit Rethorik und Mutterwitz. Dann schicke ich ihn unter einem Vorwand auf Wanderschaft. Weil ich nun freie Bahn habe, unterziehe ich den Befehlsbunker einer Inspektion. Einziges Ergebnis der Suche stellt ein Buch im Schlaf- und Eßzimmer dar, das den Titel trägt: „Aussprüche bekannter Piraten". Weil mir die Literatur des Spuckweltmeisters überhaupt nicht weitergeholfen hat, vertausche ich die beiden Bücher miteinander. Weiter gibt es im gesamten Haus nichts zu besichtigen – geschweige denn zu organisieren. Ich verlasse die ungastliche Stätte und mache mich auf den Weg zum Hafen. Dort angekommen, entere ich das Schiff Captain Dreads, und wir segeln nach Scabb.

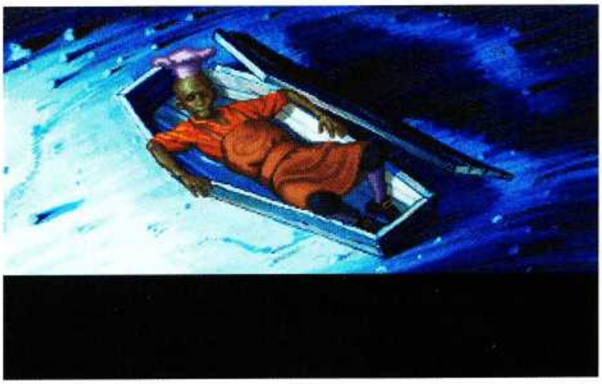
Ich schaue mich in Woodtick mal wieder um. Bei Mad Marty pennen die Performance Künstler immer noch (oder schon wieder) vor sich hin. Mich sticht der Hafer. Ich nehme die in Booty gekaufte Säge und probiere sie am Holzbein des einen Piraten aus. Das Ding ist wirklich scharf. Jetzt verdrücke ich mich aber schnell in Richtung Dorf. Auf dem Rückweg höre ich dann den Wehschrei des Piraten. Da ich jetzt Mitleid bekomme, gehe ich zum Zimmermann. Ich möchte ihn mit einem neuen Holzbein zum Piraten schicken, aber der Meister ist nicht da. Aus lauter Verzweiflung decke ich mich erst einmal mit Hammer und Nägeln ein. Ich glaube, jetzt habe ich auf Scabb Island genug Mist gebaut. Bis auf weiteres verdrücke ich mich erst mal nach Booty Island.

Weil ich auf Booty sehr vieles besichtigt habe, zieht mich im Moment nur der Sargladen an. Schon beim Betreten des Geschäftes gerate ich in die Klauen eines verkaufstüchtigen Menschen. Ein von Beginn an im Monolog geführtes Verkaufsgespräch wird mir immer lästiger. Wie komme ich nur an das vierte Kartenstück. Bei den drei vorherigen hatte fast immer ein Toter oder seine sterblichen Überreste etwas mit der Sache zu tun. Ich entdecke den Gruftschlüssel und bin in meiner Gripsarbeit nicht mehr zu bremsen. Der Friedhof auf Scabb Island! Dort gab es neben den Gräbern auch die eine und andere Gruft. Am besten schaue ich dort vor Ort einmal nach, ob der Gruftschlüssel zu einer Grufttür gehört. Wie komme ich jetzt ohne großen Ärger an den Schlüssel? Der Verkäufer redet immer noch mit sich, als mir die Idee kommt. Ich überzeuge ihn, sich in einen Sarg zu legen. Da dies eine Demonstration sein soll – so meint er – hat er keine Bedenken. Kaum liegt er in der Kiste, als ich den Deckel zuschlage. Dann setze ich die Nägel auf und schlage sie ein. Jetzt greife ich mir den Gruftschlüssel und verschwinde. Wir fahren nach Scabb Island.

Auf dem Weg zum Friedhof lese ich mir das Buch mit den Piratensprüchen durch. Sehr merkwürdige Sachen bekomme ich hier zu sehen. Als einzigen Spruch behalte ich den Satz von Rapp Scallion: „Glück ist eine warme Seekuh". Jetzt teste ich den Schlüssel. Er öffnet tatsächlich eine Gruft. Ich betrete das dunkle Gewölbe und sehe mehrere Särge vor mir. Bei der Inspektion der achteckigen Eigentumswohnungen fallen mir die Sprüche auf den Sargdeckeln auf. Ob die wohl Hinweis auf die „Eigentümer" sein sollen?

Ich lasse es darauf ankommen und öffne den Sarg mit dem Ausspruch von Rapp Scallion. Riesengroß ist meine Enttäuschung, als ich nur noch Knochenasche entdecke. Ich stecke mir trotzdem etwas davon ein, weil ich immer wieder an die Voodoo-Hexe denken muß. Vielleicht schafft sie es ja, den Koch wieder ins Leben zurückzurufen. Aus Dankbarkeit könnte mir Rapp Scallion dann etwas über das noch fehlende Kartenstück erzählen. Ich verlasse die Gruft und mache mich auf den Weg in den Sumpf. Der Sargaufzug im bewohnten Totenkopf ist noch in Funktion. Beim Verlassen des Sargs entdecke ich auf einer Anrichte ein Vorführglas mit Asche-zu-Leben-Pulver. Ich nehme das Glas mit zu der leicht senilen Dame. Im nun folgenden Small Talk erfahre ich, daß außer dem Pulver Knochenasche benötigt wird. Ich rücke also mit der Probe aus der Gruft heraus. Nun fehlt nur noch eine Kleinigkeit: DAS REZEPT. Sie hat es in der langen Zeit von der letzten Benutzung bis heute ganz einfach vergessen. Mit dem Gedanken, ihr vielleicht eine Flasche Voltax mitzubringen, gehe ich nach Scabb.

Unterwegs kommt mir die Idee, daß die Bibliothek in Phatt vielleicht ein Buch mit Voodoo-Rezepten haben kann. Also – auf nach Phatt. In der Bücherei finde ich tatsächlich ein Voodoo-Kochbuch. Ich bringe der Zauberin das Buch und erhalte einen kleinen Streuer mit Asche-zu-Leben-Stoff. Mit dem Streuer bekomme ich zugleich die Mahnung, recht sparsam mit dem Zeugs umzugehen. Neugierig, wie ich nun mal bin, teste ich den Stoff sofort am „Staubmodell" in der Gruft.

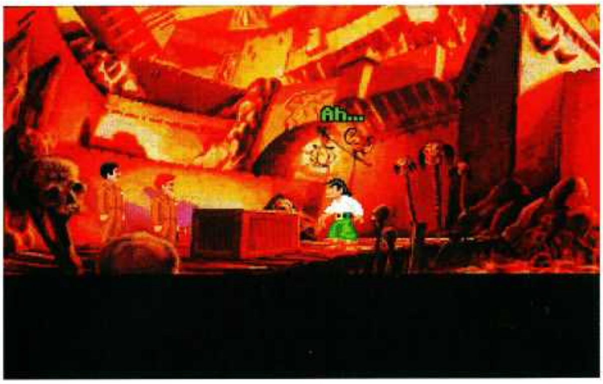


Siehe da, es funktioniert! Ich beobachte die Restaurierung von Knochenasche zum Koch mit wachem Interesse. Im nun folgenden Gespräch muß ich Rapp erst einmal klarmachen, daß er tot ist. Außerdem erzähle ich ihm, daß mir nur noch ein Teil der Schatzkarte fehlt.

Auf meine Frage nach dem guten Stück reagiert er mit der Bitte, das Gas in seinem Haus abzustellen. Als verantungsvoller Koch macht ihn der Gedanke an die Energieverschwendung schier verrückt. Auch seine Seele konnte wegen dieser Sache bis dato keine Ruhe finden.

Für die Haustür drückt er mir einen Schlüssel in die Hand. Ich tapere also zum Strand und drehe den Gashahn zu. Zurück in der Gruft erwecke ich ihn wieder zum Leben. Er ist sehr erleichtert. Seine Seele kann endlich ihre verdiente Ruhe finden. Weil er die Karte nicht mehr benötigt, und zum Dank für meine Mühe schenkt er mir das noch fehlende Kartenteil. Nachdem er sich wieder im wahrsten Sinn des Wortes aus dem Staub gemacht hat, verlasse ich die Gruft.

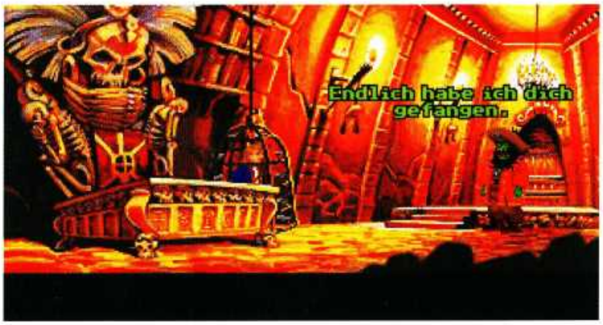
Auf dem Weg nach Woodtick fällt mir Wally der Kartenzeichner ein. Er sagte mir einmal, daß er anhand der Inselform erkennen könne, um welche Insel es sich handeln würde. Ich besuche ihn also. Groß ist meine Enttäuschung als er mir erzählt, daß irgendein Rabauke sein Monokel geklaut hat. Ohne diese Sehhilfe ist er angeblich fast blind. Wie komme ich jetzt weiter? Ein Monokel ist nichts anderes, als eine Linse. Jeder Leuchtturm hat eine Linse um das Licht zu verstärken. In der Bibliothek von Phatt habe ich doch diesen Modelleuchtturm gesehen. Ich probiere es einfach aus. Captain Dread und ich fahren nach Phatt. In der Bibliothek öffne ich den Leuchtturm und entferne die kleine Linse. Wir fahren nach Scabb Island zurück. Wally testet sofort die Linse. Er ist überglücklich, daß dieses Stück in der Stärke der seines Monokels entspricht. Er kann wieder sehen! Wally bittet mich, bei der Voodoo-Hexe für ihn einen Liebestrank zu besorgen. Weil er mir verspricht, in der Zwischenzeit die Karte zusammenzusetzen, ist mir dieser Auftrag recht. Ich habe sowieso kein Sitzfleisch.



Komischerweise kennt die Voodoo-Tante meine Mission. Sie gibt mir den Liebestrank für Wally. Plötzlich hat sie einen Kontakt auf höherer Ebene. Sie erzählt, daß sie einen Hilferuf von Wally aufnimmt. Als sie auch noch LeChuck erwähnt, bin ich nicht mehr zu halten. Ich rudere meinen Sarg in Rekordzeit an die Küste. Vorbei an einer an LeChuck adressierten Kiste beeile ich mich, nach Woodtick zu kommen. Ich stürme in die Kajüte des Kartenzeichners. Wo ist er? Meine Karte ist auch weg. In die Tischplatte hat ein Witzbold den Namen LeChuck geritzt. Oder hat dieser Voodoo-Pirat vielleicht den Kleinen entführt und dabei die Karte als Zugabe kassiert? Möglich ist hier alles. Ich gehe also, einer Idee folgend, in den Sumpf zurück. Dort entere ich die Kiste. Kaum habe ich meinen Luxuskörper darin verstaut, wird die Kiste auch schon abtransportiert.

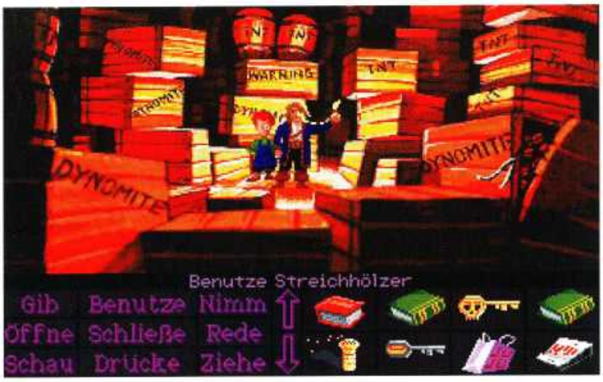
LeChuck's Festung

In Festung des Voodoo-Piraten angekommen, muß ich in der engen Kiste auch noch mit anhören, daß Largo ein Geizkragen ist. Die beiden Schwerstarbeiter, die die Kiste den ganzen Weg zu tragen hatten, bekommen noch nicht mal einen Tip. Auf einmal höre ich nichts mehr. Die Luft scheint rein zu sein. Ich klettere aus dem engen Verlies und sehe mich ein wenig um. Bei der Inspektionstour stoße ich auf eine Weggabelung. An der Frontwand sind etliche Wegweiser angebracht. Ich entscheide mich für den Weg nach rechts und komme in einen Raum mit Skelett-Bildern. Diese Skulpturen sehen den Bildern aus meinem Traum unter den Baumhäusern sehr ähnlich. Da war doch noch dieser Vers, den die Skelette gesungen haben. Ich suche nach dem Papier. Jetzt vergleiche ich die Bilder vor mir mit dem ersten Vers. Ich gehe auf das erste Bild zu. Der erste Teil des Spruchs entspricht in etwa der Skulptur – ein Code? Ich probier' die Sache aus und es funktioniert. Ich gehe durch diesen Türspalt und mache dann beim nächsten Bild in gewohnter Manie weiter. Zum Schluß gelange ich in eine Halle. Ein schwer gesichertes Tor verschließt dieses Gewölbe. Die vielen Schlösser schocken. Ich geh auf das Tor zu und drücke aus Spaß dagegen. Kaum zu glauben, aber das Ding öffnet sich. Bei meinem Eintritt sehe ich sofort einen Voodoo-Gefängnisschlüssel an der Wand hängen. Wenn Largo und LeChuck wirklich etwas mit Wallys Entführung zu tun haben, ist der Kartenzeichner hier in einem Voodoo-Gefängnis eingesperrt. Also greife ich mir den Schlüssel und bin auch schon in der Falle.



Obwohl ich Angst vor Ohren-AIDS habe, muß ich mir die Selbstbeweihräucherung des LeChuck anhören. Endlich darf Largo mich in die Folterkammer bringen. Hier hängt er mich neben Wally an den Armen auf. Erbarmen! Schon wieder der spuckende Pirat. Er erklärt uns die komplizierte und mit viel Firlefanz versehene Folteranlage. Diese Maschine soll uns ins Säurebad tunken. Ich höre fein zu. Im Endeffekt ist die brennende Kerze der Auslöser. LeChuck verschwindet wieder und Wally und ich können überlegen. Spucken! Ich versuche es mehrmals und schaffe es schließlich mit Hilfe meiner Kenntnisse in Sachen Reflexion. Spucke ich auf das Schild rechts neben mir, prallt die Spucke ab, trifft auf die Pfanne, prallt ab, ... und löscht schließlich die Flamme.

Wally und ich sind frei. Es ist zappenduster. Mühsam untersuche ich mein Gepäck. Ganz zum Schluß entdecke ich ein Paket Zündhölzer in der Voodoo-Tüte. Im Bruchteil einer Sekunde brennt das erste Streichholz. Genauso schnell erkenne ich, wo wir sind. Uns umgibt das schönste, leicht entzündliche Pulver, das man sich vorstellen kann. Als die Flamme meine Finger verbrennt, erwache ich aus meiner zeitweiligen Starre und lasse prompt das Holz fallen. Wir hören nur noch: BUMM.



Dinky Island

Als nächstes erinnere ich mich an die recht unsanfte Landung auf einem schönen Strand. Praktischerweise steht direkt an meinem Landeplatz ein Ortsschild in den Boden gerammt: Willkommen auf Dinkey Island.

Die sagenhafte Schatzinsel! Mein Ziel – Big Whoop – ist zum Greifen nahe. Ich sehe mich ein wenig um. Eine Flasche, die im Wasser schwimmt, nehme ich an mich. Im Notfall kann das Ding eine recht gute Waffe sein. Weiter den Strand runter redet ein Papagei recht viel ungereimtes Zeugs. Außerdem steht dort eine alte Destille. Vor ihr ist ein staubtrockenes Martiniglas zu besichtigen. Das gute Stück nehme ich für meine Hausbar mit. Eine Brechstange, die neben der Destille liegt, muß ich mir natürlich auch unter den Nagel reißen. Jetzt kühle ich mein Mütchen am leeren Faß neben der Destille. Von wegen leer – ich finde einen Cracker. Der Papagei sieht mich so verhungert an, daß ich ihm das Plätzchen überlasse. Meine gute Tat macht sich direkt bezahlt. Der Papagei gibt mir einen ersten ernstzunehmenden Hinweis auf Big Whoop. Das Mistvieh erzählt nur diesen einen Satz, ansonsten redet der Vogel Blödsinn. Ich brauche also mehr von den Crackers. Ein kleiner Plausch mit Herman Toothrot – jedem aus Monkey Island I bestens bekannt – und ich werde fast ein Philosoph. Dann besinne ich mich aber und gehe in den Dschungel.

An der Weggabelung gehe ich zuerst nach rechts. Hier finde ich eine Kiste, die mit einem Seil umwickelt ist. Ich wickele das Seil von der Kiste. Dann öffne ich sie mit Hilfe der Brechstange. Der äußerst explosive Inhalt wandert in mein Gepäck. Jetzt bin ich also auch mit Dynamit für eine eventuelle Schatzsuche untertage versorgt. Trotzdem habe ich noch keine Kekse für den Papagei. Ich suche also weiter. Da ich natürlich den falschen Weg einschlage, bin ich Ruck zuck wieder am Strand. Auf ein Neues! Diesmal nehme ich an der Weggabelung die linke Strecke. Nach relativ kurzer Zeit komme ich an einen Baum. Hier hängt ein Beutel an einem Seil von einem Ast herunter. Mit der Brechstange zerschlage ich die Flasche. Der scharfe Flaschenhals ist mein Schneidewerkzeug. Mit seiner Hilfe komme ich an den Inhalt des Beutels: wasserlösliche Instantcracker. Ob ich die mit Hilfe von Wasser wohl genießbar bekomme? Also ausprobieren!

1-900-740-JEDI
CALL BOX

Zurück am Strand hole ich mir ein Martiniglas voll Meerwasser. Dieses gebe ich in die Destille. Das Ding funktioniert noch. Mit dem destillierten Wasser bereite ich die Cracker auf. Dann verfüttere ich die Kekse an den Papagei. Ich merke mir genau, in welche Richtung ich vom jeweiligen Punkt gehen muß. Dann düse ich los.

Ich versuche mich genau an die Anweisungen des Papageien zu halten. Recht bald komme ich zum X. Ich bin leicht geknickt, als Herman auftaucht und unschuldsvoll etwas von einer Abkürzung erzählt.

Nichts desto trotz buddele ich ein Loch in der Mitte des X. Schon nach kurzer Zeit stoße ich auf eine Zementschicht. Wat nu? Ich entsinne mich der Streichhölzer aus der Voodoo-Tasche. Mit ihrer Hilfe stecke ich die Zündschnur des Dynamits an. Ich werfe den Sprengstoff in die Grube, und das Zeugs explodiert mit einem wahnsinnigen Knall.

Ich finde mich auf einem Steinsockel in dieser Höhle wieder. Auf einem Sockel gegenüber steht diese Schatzkiste. Weil mir jedoch die ganze Sache ziemlich wackelig vorkommt, binde ich das Seil an die Brechstange. Mit diesem Wurfanker peile ich die Metallstangen dort oben an. Mein erster Wurf gelingt Gott sei Dank auf Anhieb. Kaum sitzt das Seil nämlich fest, da bricht sowohl der Sockel, auf dem ich stehe, als auch der Sockel, der die Schatztruhe trägt, zusammen. Im allerletzten Augenblick kann ich noch die Schatztruhe greifen. Seit diesem Zeitpunkt hänge ich hier herum und baumel so vor mich hin. Das ist also meine Story. Hilfst Du mir jetzt? Heh – was soll das? Das Seil reißt! Hiiiieeellllffffeeeehhhh....

Unser Held stürzt ins Bodenlose. Er wird wieder wach, und es ist zappenduster. Kein Licht? Guybrush tastet umher. Er spürt einen Schalter auf der rechten Seite. Einschalten. Kaum brennt die Funzel, als auch schon der Schreck in der Morgenstunde erscheint: LeChuck. Der Spuckpirat macht Guybrush zuerst nervlich völlig fertig. Er stellt die Behauptung auf, daß Guybrush und er Brüder sind. Naja. Kaum hat sich unser Held von dieser fürchterlichen Neuigkeit erholt, als LeChuck zur nächsten Attacke auf Guybrush bläst. Aus seiner Manteltasche zieht er eine Voodoo-Puppe hervor. Alle Kunststücke, die er jetzt mit dieser Puppe anstellt, muß Guybrush zwangsläufig nachvollziehen. Allmählich wird LeChuck der Spielchen überdrüssig. Jetzt will er den Supercoup starten. Er will Guybrush in die Dimension der höllischen Schmerzen katapultieren.

In diesem Augenblick beginnt die Pechsträhne des Spuckpiraten. Statt in einer anderen Dimension landet Guybrush im Nebenraum. Die Zeit des Dankes bricht an: Guybrush Revenge!!! Eine Voodoo-Puppe muß her. Allseits bekannte Zutaten: Knochen eines verstorbenen Verwandten des Spuckpiraten, Haare des Voodoo-Piraten, ein Kleidungsstück des Superpiraten und Körperflüssigkeit von LeChuck. Im Nebenzimmer sind – wenn die Aussage des Spuckpiraten korrekt ist – die Skeletts von den Eltern der beiden. Erster Punkt auf der Voodoo-Besorgunsgsliste kann also sofort erledigt werden.

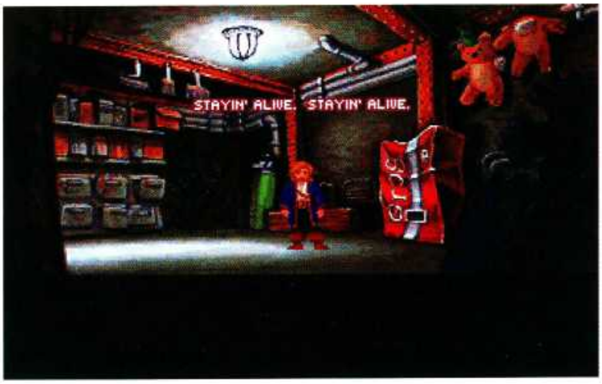
Im Anschluß an die Skelettverstümmelung nimmt Guybrush die Untersuchung des Krankenzimmers in Angriff. In der Schublade findet er eine Spritze. Aus dem Mülleimer versorgt er sich mit einem Paar Gummihandschuhe. Jetzt aber voran. Frisch ans Werk! Die Voodoo-Puppe muß schnell fertig werden. Guybrush inspiziert jetzt im Keller Raum für Raum. Als nächstes gelangt er in einen Raum voller Kartons mit Malzbier. Neugierig öffnet er den einen und anderen. Ein grüner Luftballon und eine Voodoo-Puppe als Rohling sind die Ausbeute. Und wieder der Ärger mit

LeChuck und der aktiven Voodoo-Puppe. Ein Knall, ein Luftloch und Guybrush ist wieder im Krankenzimmer.

Also los – auf ein Neues! Mutig erkundet er die nächsten Kellerräume. Ein defekter Grogautomat zieht ihn magisch an. Ein bißchen Spielerei und aus dem Münzrückgabeschacht fällt eine Münze. Jetzt erscheint natürlich wieder LeChuck. Bevor er sich Guybrush erneut vornimmt, bückt er sich nach der Münze. Guybrush reagiert sofort. Er zieht dem Superpiraten die Unterhose aus. Das unvermeidliche Ende vom Lied: LeChuck beschäftigt sich wieder mit seiner Voodoo-Puppe und Guybrush landet erneut im Krankenzimmer.

Zwei Zutaten hat der Geisterkämpfer jetzt schon. Erneut macht er sich auf und inspiziert das unterirdische Versteck. Prompt trifft Guybrush auf den Spuckpiraten. Weil der Superspucker mit seiner Aussprache enorme Schwierigkeiten hat – sie ist wirklich recht feucht – leiht Guybrush ihm das blütenweiße Taschentuch. LeChuck benutzt es. Er gibt das Taschentuch an Guybrush zurück und spielt schon wieder mit der Voodoo-Puppe. Diesmal landet der Geisterkiller nicht in dem Krankenzimmer. Egal – jetzt sind drei Zutaten in seinem Gepäck.

Er orientiert sich kurz und setzt die Suche nach einer Möglichkeit fort, dem Spuckpiraten zu entkommen. Der Aufzug ist ein antikes Schmuckstück. Im Lift steht aber eine Kiste, die niemand bewegen kann. Der Aufzug ist bis zu seiner Grenze ausgelastet. Guybrush muß sich also leichter machen. Die rettende Idee kommt nach einem weiteren Intermezzo mit LeChuck. Im Keller, in dem der kaputte Grogautomat steht, ist auch eine Flasche mit Helium.

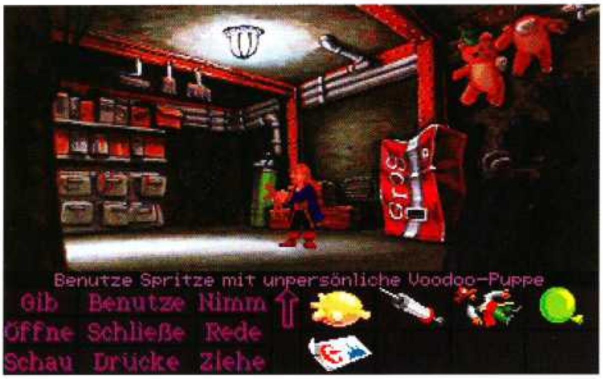


Guybrush geht in den gesuchten Keller. Dort füllt er die Gummihandschuhe mit Helium. Zurück zum Fahrstuhl. Guybrush ist immer noch zu schwer. Der Superpirat erscheint prompt mit seinem Lieblingsspielzeug. Guybrush läßt sich aber jetzt nicht mehr schocken. Er findet den Weg zur Gasflasche mit Leichtigkeit. Dann geht er zum Lift zurück. Kaum ist er im Fahrstuhl, als auch schon LeChuck erscheint. Diesmal hat der Pirat Pech. Die Aufzugtür schließt nämlich. Weil der Spuckpirat zu nahe am Lift steht, wird er recht unsanft rasiert. Guybrush ist dem Voodoo-Piraten entkommen. Mit dem Bart hat er jetzt auch die noch fehlende vierte Zutat.

Der Aufzug hält und Guybrush ist erstaunt, daß ihm die Gegend bekannt vorkommt – eine Art von déjá vus? Er stört sich jetzt aber nicht um die Gegend, sondern macht sich an die Zubereitung der Voodoo-Puppe. Er nimmt die Voodoo-Einkaufstüte und füllt sie mit den einzelnen Zutaten. Dann nimmt er die Tüte in beide Hände. Er schüttelt was das Zeug hält. Der Zauber der Tasche wirkt. Er hat seine eigene Voodoo-Puppe. RACHE !!! Guybrush nimmt den Aufzug in die Unterwelt. Kaum trifft er auf LeChuck, als er diesen auch schon mit seiner neuen Voodoo-Puppe kitzelt.

Der Spuckpirat verdünnisiert sich. Guybrush läßt jetzt nichts mehr anbrennen. Er verfolgt LeChuck und ...

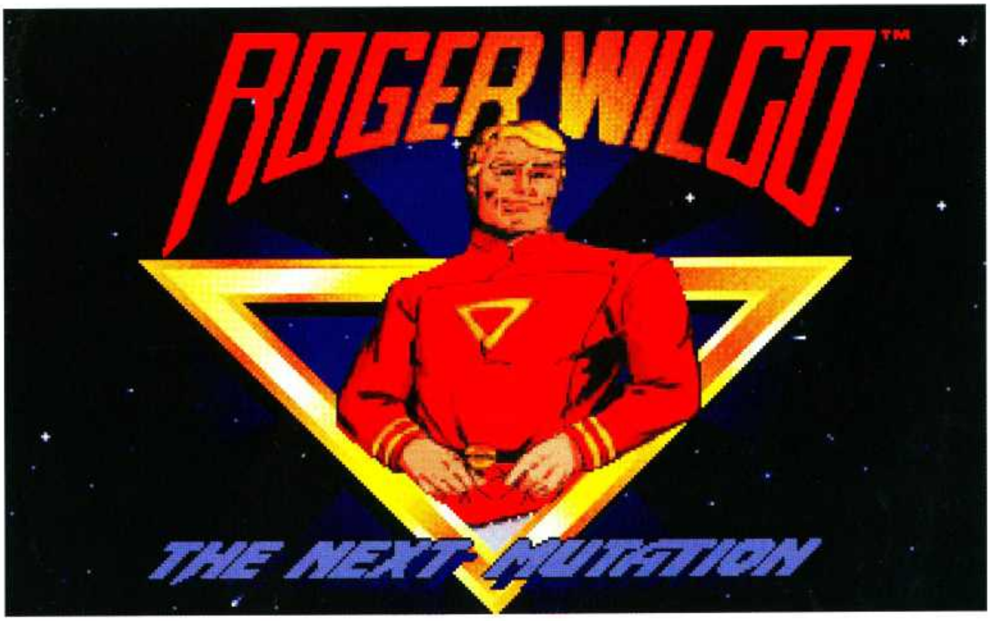
Wer den Rest der Story kennenlernen will, muß schon allein weitermachen.



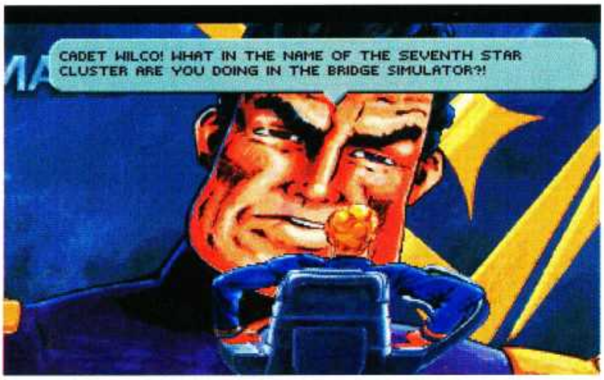
Benutze Spritze mit unpersönliche Voodoo-Puppe

Space Quest V – The Next Mutation

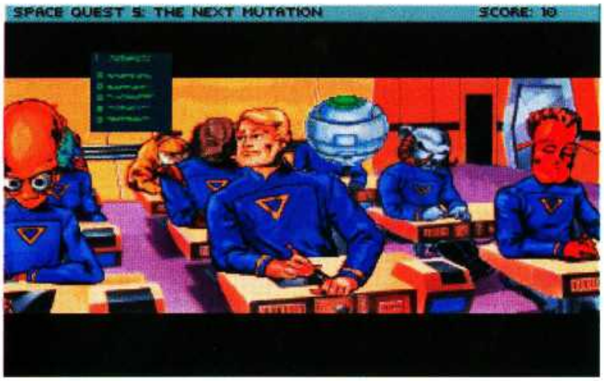
Heiko Preußler


ROGER WILCO™
THE NEXT MUTATION

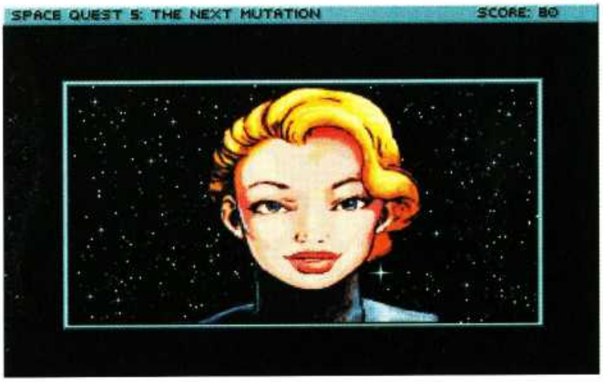
198 Space Quest V – The Next Mutation


CADET WILCO! WHAT IN THE NAME OF THE SEVENTH STAR CLUSTER ARE YOU DOING IN THE BRIDGE SIMULATOR?!

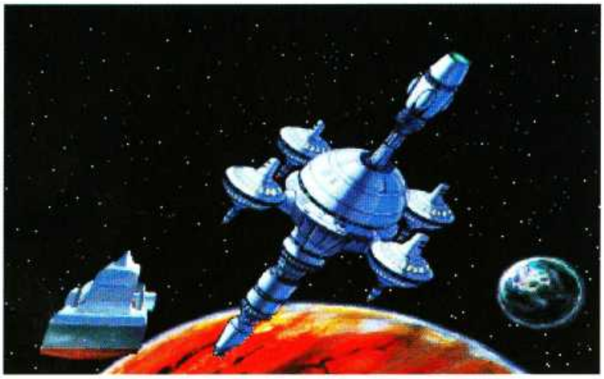
Das letzte Mal, als wir unseren Helden Roger Wilco sahen, verabschiedete er sich gerade von seinem zukünftigen Sohn, der ihn in die Zukunft geholt hatte, damit Roger seinen Heimatplaneten vor Sludge Vohaul rettete, der mit Roger noch eine Rechnung offen hatte. Damals sah Roger auch das holographische Bild von seiner zukünftigen Frau, die er irgendwann in der Zukunft kennenlernen wird. Mittlerweile hat Roger jedoch ganz andere Probleme. Er hat sich in der Starcon Academy eingeschrieben, um endlich seinen großen Traum verwirklichen zu können, nämlich Kommandant eines Raumschiffs zu werden. Sein heimlicher Besuch im Brückensimulator endet mit einem Rausschmiß durch Captain Quirk. Roger macht sich deshalb auf den Weg zum Klassenzimmer. Als er dort eintrifft, muß er zu seinem Entsetzen feststellen, daß der Eignungstest bereits begonnen hat. Da Roger überhaupt keine Ahnung hat, was die Lösungen für die gestellten Fragen sind, spickt er bei seinem Nachbarn mit dem großen Gehirn. Dabei muß er allerdings aufpassen, daß der Überwachungsroboter in dem Moment nicht gerade seine Augen auf Roger gerichtet hat. Wer beim Schummeln erwischt wird, fliegt nämlich unverzüglich von der Akademie. Nachdem Roger auf diese nicht ganz ehrliche Weise seinen Test beendet hat, wird er dazu verdonnert, das große Logo der Akademie zu reinigen. Da Roger mit Haushalts- und Reinigungsgeräten eine recht große Erfahrung hat, sollte ihn diese Aufgabe vor keine allzu großen Probleme stellen. Zunächsteinmal muß er sich natürlich die nötige Ausrüstung besorgen, die sich in einem Wandschrank südlich des Klassenzimmers befindet. Roger nimmt die Pylone und die Reinigungsmaschine an sich, und macht sich damit auf den Weg zum Fahrstuhl, über den er zum Akademielogo gelangt.



Roger stellt nun zuerst die Pylonen an den Ecken des dreieckigen Logos auf und entfaltet dann die Reinigungsmaschine. Anschließend fährt er mit dem Reiniger das Logo ab, bis auch das letzte bißchen Schmutz beseitigt ist. Während Roger noch stolz sein Werk betrachtet, erscheinen plötzlich Captain Quirk und Botschafterin Beatrice Wankmeister. Die Botschafterin weiß offenbar über Rogers Begegnung mit den Sariens in Space Quest I Bescheid und spricht ihn darauf an. Als Roger sie anblickt, trifft ihn der Schlag. Beatrice Wankmeister ist die Frau, deren Holo Roger in der Zukunft gesehen hat, die Frau, mit der er einmal einen Sohn haben wird. Der Schock des Augenblicks ist wohl zuviel für Roger, und mehr als ein paar gestammelte Laute bringt er als Antwort nicht hervor. Captain Quirk versucht außerdem Roger in diesem Augenblick einmal mehr zu demütigen. Dabei rutscht er jedoch auf dem nassen Boden aus, und sein Toupet verrutscht ihm. Da er sich damit vor Botschafterin Wankmeister lächerlich gemacht hat, schiebt er Roger die Schuld in die Schuhe. Nichts gibt es jetzt noch, was die Feindschaft zwischen den beiden Männern schlichten kann. Und da der Captain nun einmal in der besseren Position ist, wird Roger wohl den kürzeren ziehen.



Nachdem Roger die Reinigungsmaschine wieder eingesteckt hat, macht er sich auf den Rückweg zum Klassenzimmer, um sich sein Testergebnis abzuholen. Roger ahnt nicht, das just in diesem Moment eine Maus das Innere des Akademiecomputers unsicher macht und damit die Prüfungsergebnisse verfälscht. Auf dem Weg zum Klassenzimmer kommt Roger an einem Konferenzzimmer vorbei, in dem die Botschafterin der Führungselite von Starcon gerade mitteilt, daß Unbekannte in dem Sternensektor, den sie repräsentiert, illegal hochgiftigen Müll deponieren. Nur widerwillig stimmt Starcon einer Untersuchung der Ereignisse zu, die von Captain Quirk durchgeführt werden soll. Dieser ist natürlich hocherfreut, wird diese Untersuchung ihm doch die Möglichkeit bieten, ständig in Beatrice Nähe zu sein (diverse schmutzige Hintergedanken sind durchaus beabsichtigt). Roger selbst gelingt es einmal mehr, sich vor der Botschafterin zu blamieren. Seine Chancen, diese Frau eines Tages besser kennenzulernen, scheinen von Tag zu Tag kleiner zu werden. Doch ein gutes Ereignis bringt der Tag auch noch. Entweder hat Roger besonders gut gespickt, oder die Maus hat den Computer ziemlich gut durcheinander gebracht, auf jeden Fall wird Roger zum Captain befördert und erhält das Kommando über sein eigenes Raumschiff, die EUREKA, den Stolz aller Müllfrachter!

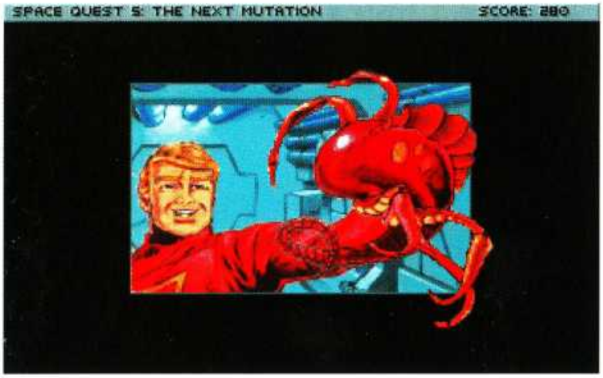


An Bord lernt Roger zuerst seine neue Crew kennen. Da ist zuerst einmal die Kommunikationsoffizierin Flo, die Probleme mit männlichen Autoritätspersonen hat. Dann ist da der Navigationsoffizier Droole, der eine eher lasche Arbeitseinstellung hat. Und schließlich gibt es dann noch Cliffy, den Ingenieur, der seine Maschinen am liebsten mit Tritten und Schlägen repariert. Nachdem Roger sich im Stuhl des Kommandanten niedergelassen hat, gibt er als erstes Flo den Befehl, bei Starcon die Starterlaubnis einzuholen. Anschließend werden Droole die Koordinaten für das erste Ziel der Reise mitgeteilt, den Planeten Gangularis. Und schon geht es mit Lite Speed ans Ziel.

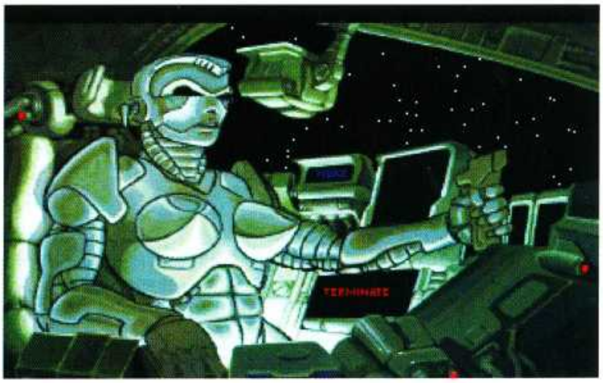
Nachdem Droole Captain Wilco mitgeteilt hat, daß sie das Ziel erreicht haben, befiehlt dieser zur regulären Geschwindigkeit überzugehen. Anschließend läßt er Droole das RRS aktivieren. Mit diesem, einem Staubsauger nicht unähnlichen System, kann die EUREKA im Weltall schwebenden Müll aufsammeln. Kaum ist dies geschehen, da stellen die Sensoren fest, daß sich eine unbekannte Lebensform im Müll aufhält. Captain Wilco begibt sich daraufhin in den Laderaum, um die Sache zu untersuchen. Auf Knopfdruck öffnet sich die Luke zur Müllkammer und Roger wird unerwartet von einem Facehugger angesprungen. Im Gegensatz zu den aus der Alien-Trilogie bekannten Exemplaren erweist

SPACE QUEST 5: THE NEXT MUTATION
SCORE: 280

sich dieses jedoch als vollkommen harmlos. Roger beschließt sogar, es zu behalten und gibt ihm den Namen Spike. Als Roger auf die Brücke zurückkehrt, stellt sich jedoch heraus, daß Spike doch nicht so harmlos wie erwartet ist. Seine Säure ist ausgesprochen aggressiver Natur, und wenn Roger nicht etwas dagegen unternimmt, dann wird die EUREKA sehr schnell wie ein Schweizer Käse aussehen. Zunächst einmal wirft Captain Wilco deshalb auf der Suche nach einer Lösung des Problems einen Blick in Cliffys Werkzeugkiste, wo er mehrere nützliche Gegenstände findet, die er alle einsteckt, darunter auch Anti-Säure-Tabletten. Jetzt muß nur noch Spike gefunden werden. Im Transporterraum wird Roger jedoch schnell fündig. Spike erweist sich als sehr anhänglich, und zwar im wahrsten Sinne des Wortes. Roger verstaut ihn deshalb in einem Aufbewahrungsbehälter für Lebensformen und fügt die Tabletten hinzu. Damit ist sein neues Haustier fürs erste auf Eis gelegt. Jetzt kann er sich wieder seinen eigentlichen Pflichten zuwenden.



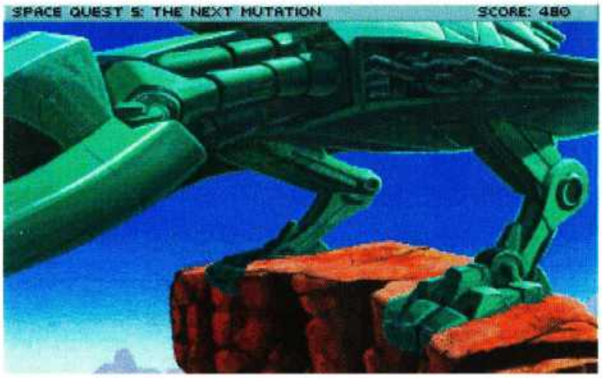
Auf der Brücke befiehlt Roger Kurs auf Peeyu wo weiterer Müll aufgesammelt wird, diesmal ohne Zwischenfälle. Dann fängt die EUREKA jedoch einen Funkspruch an Starcon auf, in dem ein Außerirdischer ein Treffen mit einer unbekannten Person vereinbart, um über das Abladen bestimmter "Güter" zu verhandeln. Von dort geht es dann zum vorerst letzten Ziel, nach Kiz Urazgubi. Doch bei der Ankunft erlebt Roger eine böse Überraschung. Ein weiblicher Terminator greift die EUREKA an. Offensichtlich ist die offene Rechnung aus Space Quest II, die Roger nie bezahlt hat, noch immer nicht vergessen, obwohl er bereits in Space Quest III einen Terminator namens Arnoid erfolgreich zur Strecke



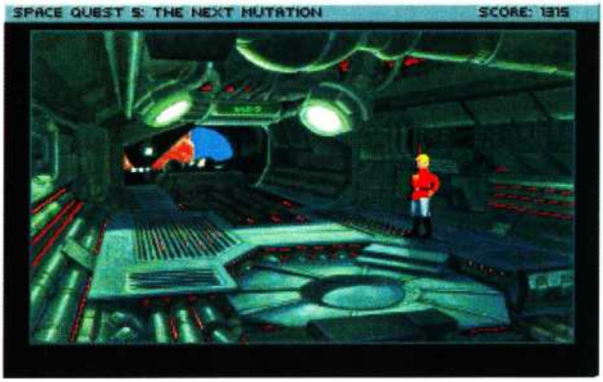
gebracht hat. Der weibliche Terminator namens W-D 40 fordert Roger auf, sich unverzüglich auf den Planeten zu beamen, da sie sonst das Schiff mitsamt seiner Besatzung vernichten wird. Um seine Crew nicht zu gefährden, folgt er der Aufforderung.

Kaum auf der Planetenoberfläche angekommen, erscheint auch schon W-D 40, die über eine Tarnvorrichtung nicht nur für ihr Schiff, sondern auch für sich selbst verfügt. Roger bleibt deshalb nur die Flucht durch eine Höhle, was ihm einen leichten Vorsprung verschafft. Am anderen Ende der Höhle begibt er sich sofort nach rechts, wo ein hohler Baumstamm eine Schlucht überspannt. Als Roger hier versucht über einen anderen Baum an eine Liane zu gelangen, bricht unter seinen Füßen ein Ast ab, und er fällt in die Tiefe. Zum Glück wird sein Sturz durch Wasser aufgefangen, und er findet sich unversehens am Startpunkt seiner Flucht wieder. Als Souvenier behält er jedoch den abgebrochenen Ast. Wieder flieht er durch die Höhle und zu dem Baum. Diesmal jedoch überquert er die Schlucht mit Hilfe des hohlen Baumstamms. Auf der anderen Seite fallen ihm bananenartige Früchte auf, die an mehreren Stellen wachsen. Eine der Stauden befindet sich fast in Rogers Griffweite. Als er sie mit dem Ast anstößt, beginnt die Staude zu baumeln und er kann eine der Bananen pflücken. Jetzt geht es zurück über den Baum und dann durch die Höhle ganz links von Roger. So gelangt er an einen Wasserfall, wo die Terminatorin ihn erneut angreift. Roger flieht durch eine Höhle auf der anderen Seite des Wasserfalls. Sofort nimmt W-D 40 die Verfolgung auf. Als sie sich jedoch durch das Wasser bewegt, kann Roger sie ausmachen. Mit einem gewagten Sprung überwindet er einen Abgrund und klettert auf der anderen Seite auf einen Vorsprung, auf dem ein großer Felsbrocken liegt. Roger benutzt den Stock, um den Felsen zu lösen, der daraufhin in den Gang rollt, durch den die Terminatorin ihn verfolgt. Der Stoß zerstört sie zwar nicht, befördert sie jedoch hinab in den Teich. Als Roger zu ihr eilt, um nachzusehen, was er erreicht hat, sieht er, daß ihre Tarnvorrichtung zerstört worden ist. Das ist die gute Sache. Die schlechte Sache ist, daß sie jetzt erst richtig sauer geworden ist. Captain Wilco beeilt sich nun, zu dem hohlen Baumstamm zu kommen und kriecht hinein. Wenige Augenblicke später landet W-D 40 genau über ihm, und er nutzt den Augenblick dazu, die Banane in ihren Auspuff zu stecken. Als sie jetzt wieder startet, kommt es zu einer Explosion, die die Terminatorin vollständig zerstört. Ihr Kopf fällt direkt vor Rogers Füße und wird von ihm als Trophäe mitgenommen. Er geht nun zurück zum Startpunkt, um sich zur EUREKA zurückbeamen zu lassen, und findet dort die restlichen Teile von W-D 40. Kaum ist er eingetroffen, als sich auch schon Cliffy herunterbeamt. Auf der EUREKA hat man die Explosion geortet und ist allgemein davon ausgegangen, daß es Roger erwischt hat, worauf Cliffy gekommen ist, um Rogers Einzelteile einzusammeln. Stattdessen sackt er jedoch die Reste von

W-D 40 ein. Roger beamt sich nun auf das Schiff zurück und begibt sich in Richtung Brücke. Kaum hat er jedoch den Transporterraum verlassen, als er hört wie Cliffy eintrifft. Er kehrt selbst zurück und gibt seinem Ingenieur den Roboterkopf. Cliffy macht sich nun daran W-D 40 zu reparieren, damit sie die Terminatorin als wissenschaftlichen Offizier einsetzen können, auch wenn Roger bei dem Gedanken nicht ganz wohl zumute ist. Cliffy gibt Roger außerdem ein Gerät, das er in den Überresten gefunden hat, und mit dem er nichts anfangen kann. Um der Sache nachzugehen, beamen Roger und Cliffy sich zurück auf den Planeten.



Merkwürdigerweise erscheinen sie dieses Mal an einer anderen Stelle. Als Roger ein paar Schritte nach vorne macht, stößt er gegen eine unsichtbare Mauer. Er hat das Raumschiff von W-D 40 gefunden. Mit dem kleinen Kasten, den Cliffy ihm gegeben hat, kann er den Eingang des Schiffs öffnen. Da das Schiff sicher mit zahlreichen Sicherheitsvorkehrungen geschützt ist, hält Roger sich vom Cockpit fern und unterzieht stattdessen eine der Wände einer genaueren Untersuchung. Tatsächlich findet er an einer Stelle die Verkleidung, hinter der sich die Tarnvorrichtung versteckt. Als Roger einen Öffnungsversuch unternimmt, löst er den Countdown für den Selbstzerstörungsmechanismus des Raumschiffs aus. Jetzt heißt es, sich zu beeilen. Roger legt zuerst den oberen Hebel in der Mitte der Verkleidung um und dann den unteren. Es bleiben vier runde Verschlußmechanismen übrig. Roger dreht zuerst den links oben, dann den rechts unten. Jetzt kann er zuerst die Verkleidung links oben, dann die rechts unten wegklappen. Bleiben zwei Verkleidungsstücke übrig. Captain Wilco dreht zuerst den Mechanismus links unten, dann den

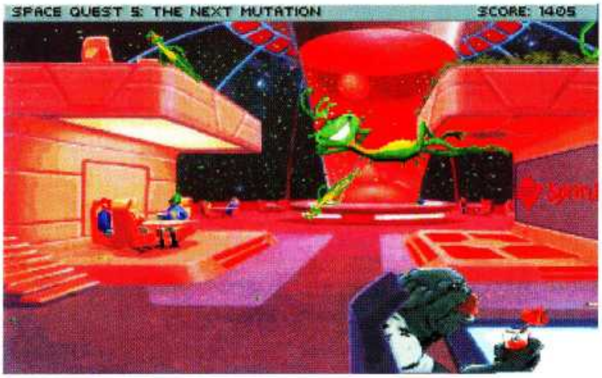


rechts oben. Jetzt läßt sich zuerst die Verkleidung links unten und dann die rechts oben wegklappen. Damit liegt die Tarnvorrichtung frei. Roger greift sich das wertvolle Gerät und eilt nach draußen. Gerade als das Raumschiff explodiert, wird er und Cliffy vom Transporter erfaßt und an Bord der EUREKA gebracht. Roger vertraut die Tarnvorrichtung Cliffy an, der sich daran macht, sie so schnell wie möglich einzubauen, was bei Cliffy nicht besonders schnell ist. Erneut auf der Brücke erfährt Roger von Flo, daß ihre Arbeit fürs erste erledigt ist. Roger läßt deshalb Kurs auf die Spacebar setzen, um sich und seiner Crew eine Pause zu gönnen.

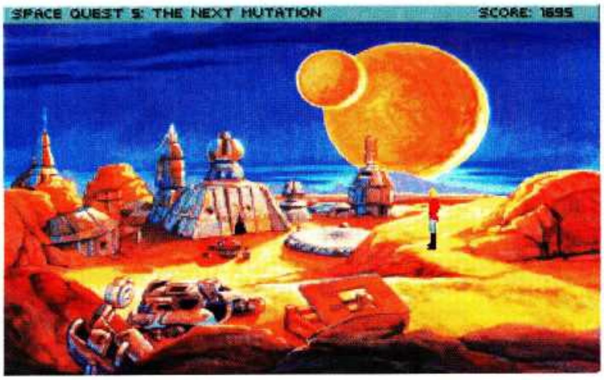
Sie sind kaum angekommen, als die Crew sich auch schon aus dem Staub macht. Als Roger in der Bar ankommt, haben Flo und Droole es sich schon bequem gemacht. Cliffy entdeckt einen alten Kollegen und verabschiedet sich von den anderen. Als Roger sich umsieht entdeckt er Captain Quirk, der mit einem Außerirdischen, der Roger irgendwie bekannt vorkommt, an einem Tisch sitzt. Da er sonst keine bekannte Person entdecken kann, setzt er sich zu seiner Crew. Sofort kommt ein Kellnerroboter und nimmt ihre Bestellungen auf. Bevor Roger seinen Drink jedoch nur anrühren kann, wird er von einem Händler angequatscht, der Roger für einen ziemlichen Trottel hält, womit er recht hat, und glaubt mit ihm ein gutes Geschäft machen zu können, womit er sich irrt. Immerhin gibt der Händler Roger seine Visitenkarte und eine Tüte dehydrierte Space Monkeys. Als der Händler sich verdrückt hat erscheint plötzlich Captain Quirk an Rogers Tisch. Wie üblich geht auch diese Begegnung nicht ohne Streit vorüber, und Roger wird von Captain Quirk zu einer Runde Battlecruiser, einem neuen Strategiespiel, das frappierende Ähnlichkeit zu “Schiffe versenken” hat, aufgefordert. Roger kann die Herausforderung einfach nicht ablehnen, und dank seines überragenden strategischen Könnens, das auch unter der Bezeichnung Glück bekannt ist, siegt er. Captain Quirk ist jetzt erst so richtig sauer geworden. Wie gut für ihn, daß Cliffy mit einem Crewmitglied der Goliath einen Streit angefangen hat. Für Quirk reicht das aus, um Cliffy ins Gefängnis stecken zu lassen, anschließend kehrt er mit seinen Leuten auf das Flaggschiff von Starcon zurück. Roger geht zuerst einmal zu Flo und Droole, um einen Befreiungsplan für

SPACE QUEST 5: THE NEXT MUTATION
SCORE: 1355

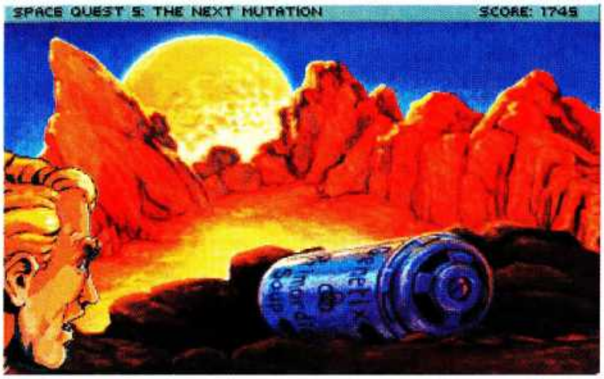
Cliffy zu schmieden. Da Flo ein ausgezeichnetes Bildergedächtnis hat, kann sie den Außerirdischen, mit dem Quirk zusammengesessen hat, identifizieren. Es ist derselbe, dessen Funkspruch sie im Orbit von Peeyu abgehört haben. Offensichtlich steckt weit mehr hinter dieser Sache, als Roger anfänglich vermutet hat. Droole ist für einen direkten Angriff auf den Zellentrakt, um Cliffy zu befreien, Roger will jedoch einen subtileren Weg gehen. Zuerst kehrt er deshalb zur EUREKA zurück und holt Spike. Jetzt geht es direkt in den Zellentrakt. Cliffys Zelle liegt jedoch hinter einem Kraftfeld und wird außerdem von zwei Personen bewacht, die den Eindruck erwecken, keinen Spaß zu verstehen. Will Roger Erfolg haben, muß er zuerst die Wachen ablenken. Ein Blick auf die Tüte mit den Space Monkeys bringt Roger auf eine Idee. Dort steht, daß man sie nicht Alkohol aussetzen darf. Roger geht also zu seinem Drink und schüttet den Inhalt der Tüte hinein, woraufhin die Spacemonkeys sich so vermehren, wie man es sonst nur von Gremlins im Wasser kennt. Der dadurch ausgelöste Alarm läßt die beiden Wachen von ihrem Posten verschwinden, und Roger kann das Kraftfeld, das den Weg zu Cliffys Zelle versperrt, deaktivieren. Die Zellentür ist zwar sehr stabil, kann Spikes Säure jedoch nicht widerstehen. Zusammen mit Cliffy eilt Roger zum Stationstransporter und macht, daß er verschwindet. Die Space Monkeys haben sich mittlerweile so stark vermehrt, daß die Spacebar zu platzen droht, was sie kurz nach Rogers und Cliffys Ankunft auf der EUREKA auch tut. Ein weiterer Punkt auf der destruktiven Spur, die Roger durchs All zieht. Roger packt Spike in seinen Behälter und geht zurück zur Brücke, wo gerade ein Funkspruch von Starcon eingetroffen ist. Die EUREKA hat einen neuen Müllsammelauftrag erhalten. Roger läßt deshalb Kurs auf Clorox II setzen.



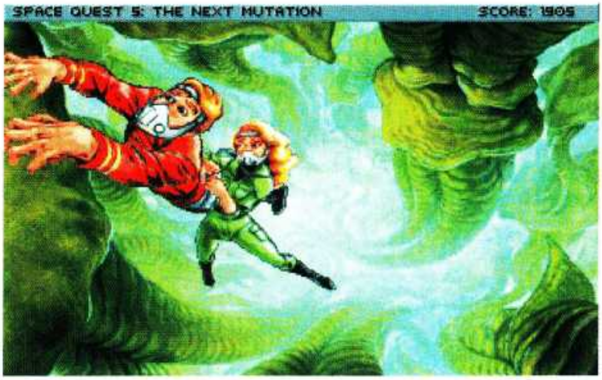
Am Ziel angekommen stellt sich heraus, daß überhaupt kein Müll vorhanden ist. Als der Planet jedoch auch nicht auf Funkanrufe reagiert, wird Roger klar, daß etwas ganz und gar nicht stimmt. Mit der orangen Taste an seinem Pult setzt er sich mit W-D 40 in Verbindung, die Cliffy mittlerweile repariert hat, und läßt von ihr den Planeten scannen. Alles scheint jedoch normal zu sein, so daß Roger sich zusammen mit Droole in den Transporterraum begibt, um auf dem Planeten nach dem rechten zu

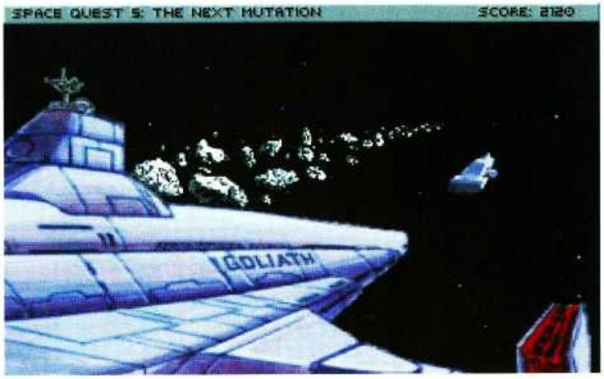


sehen. Die Kolonie, die die beiden nach ihrer Ankunft erblicken, ist verlassen und halb zerstört. Während Droole die Umgebung erkundet, schaut Roger sich die Gebäude an. Die meisten sind versiegelt, und das einzige noch erhaltene Gebäude ist das ehemalige Gewächshaus der Kolonie. Hier findet Roger einen erhaltenen Computer, doch als er diesen aktivieren will, wird er plötzlich von einer Kreatur angegriffen, die gewisse Ähnlichkeit mit einem Menschen hat. Das Wesen will Roger mit Hilfe seiner toxischen Spucke verunstalten, doch dieser kann den tödlichen Tropfen durch heftige Ausweichbewegungen seines Kopfes entkommen. Roger hätte sicherlich nicht ewig durchgehalten, doch zu seinem Glück taucht plötzlich Droole auf und erledigt die Kreatur mit einem gezielten Phaserschuß. Er verschwindet sofort wieder, um die Gegend nach anderen Kreaturen dieser Art abzusuchen. Kaum ist Droole gegangen, verwandelt sich das fremde Wesen vor Rogers Augen in einen Menschen, der noch ein paar scheinbar zusammenhangslose Worte stammeln kann, bevor er stirbt. Roger bemerkt jetzt einen Zettel, der vorher nicht dagewesen ist. Offensichtlich hat der Mutant ihn verloren. Auf dem Zettel steht eine fünfstellige Zahl, mit der Roger nichts anfangen kann, bis er sich erneut dem Computer zuwendet. Die Zahl ist der Zugriffscode, mit dem Roger Zugriff auf das Logbuch der Kolonie erhält. Er erfährt, daß sich alle Bewohner der Kolonie nach und nach verwandelt haben. Die Mutanten haben das einzige Shuttle zerstört und damit jede Fluchtmöglichkeit von dem Planeten abgeschnitten. Die letzten Worte des Mutanten haben irgend etwas von einem geheimen Weg erwähnt, den Roger nun aufsucht. Als er von dem Punkt, wo er angekommen ist, nach links geht, entdeckt er einen Behälter mit Giftmüll, der wohl die Ursache für das Schicksal der Kolonisten ist. Ein Blick darauf zeigt ihm, daß es sich um eine Substanz aus den Laboratorien von Genetix handelt. Praktischerweise werden die galaktischen Koordinaten der Station gleich mitgeliefert, so daß Roger den Vorfall weiter untersuchen kann. Als er sich zurückgebeamt hat, kommt jedoch unerwartet etwas anderes dazwischen. Die EUREKA erhält einen Hilferuf der Goliath aus dem Thrakussystem. Was Roger nicht ahnen kann ist, daß die Mannschaft des Flaggschiffs von derselben Substanz befallen worden ist, die auch die Kolonisten auf Clorox II verwandelt hat. Roger läßt sofort Kurs auf Thrakus setzen, um den Vorfall zu untersuchen.

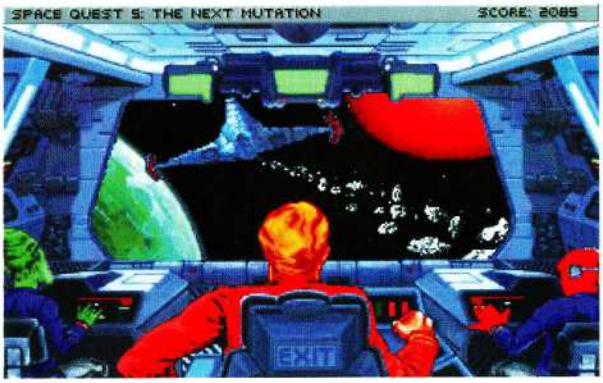


Als die EUREKA ihr Ziel erreicht, ist die Goliath spurlos verschwunden. Von der Oberfläche des Planeten ortet Flo jedoch das Peilsignal einer Rettungskapsel. Captain Wilco läßt daraufhin den Planeten scannen. Thrakus hat eine hochgiftige Atmosphäre, in der kein Mensch ohne Schutzmaßnahmen überleben kann. Roger begibt sich deshalb zuerst in den kleinen Hangar seines Raumschiffs, wo in einem Wandschrank eine Atemmaske aufbewahrt wird. Diese legt er an, bevor er sich auf den Planeten runterbeamt. Ohne Schwierigkeiten gelangt Roger zu der Rettungskapsel, die jedoch verlassen ist. Ein Mantel, der wohl dem Insassen gehört hat, liegt nutzlos herum. Als Roger ihn aufhebt, wird dahinter ein Knopf sichtbar. Roger drückt ihn und deaktiviert damit das Peilsignal der Kapsel, um unerwünschte Besucher fernzuhalten. Von der Kapsel aus geht Roger jetzt nach Westen. Als er von einem Vorsprung aus in die Tiefe schaut, wird er plötzlich von hinten angesprungen. Als Roger sich gegen den Angriff wehrt, fällt er mit seinem Angreifer über den Rand des Vorsprungs, auf dem sie kämpfen. Er kann sich gerade noch an der Kante festhalten, während der Fremde sich an seinen Beinen festhält. Jetzt erkennt Roger auch den Angreifer, oder besser gesagt die Angreiferin. Es ist Beatrice Wankmeister. Roger hat die Situation noch nicht ganz begriffen, als sich plötzlich mehrere Mutanten auf den Planeten herunterbeamen und mit ihren Waffen eine Substanz auf Roger und Bea schießen, die jeden in einen Mutanten verwandelt. Bea wird von einem leichten Treffer an der Schulter erwischt. Roger läßt daraufhin den Mantel aus der Rettungskapsel zu Beatrice herunter, so daß

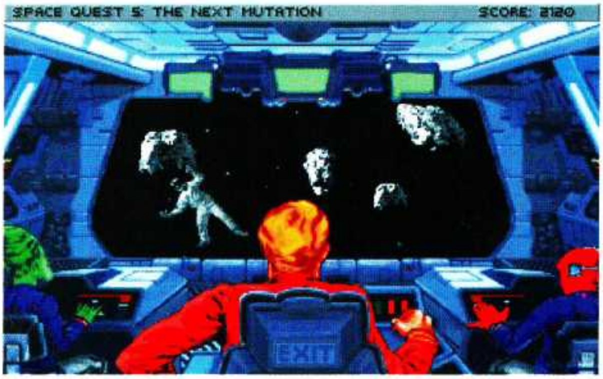




diese daran hochklettern kann. Während Roger noch an der Kante hängt, kann er mit einer Hand nach seinem Funkgerät greifen und der EUREKA den Befehl geben, ihn und Bea heraufzubeamen. Doch zu früh gefreut. Eine Störung des Transporters macht es für Cliffy unmöglich, die beiden von ihrer derzeitigen Position an Bord zu holen. Roger kann nur warten, bis Bea ihn mit einer Liane heraufholt. Gerade als weitere Mutanten erscheinen und das Feuer auf sie eröffnen, werden beide vom Transporter erfaßt und an Bord geholt. Doch Bea spürt bereits die Auswirkungen des Mutagens. Da es kein Heilmittel gibt, kann Roger die Verwandlung nur verlangsamen, indem er Bea in der Cyrokammer einfriert. Bevor Roger Bea in die Kammer legt, gibt diese ihm noch die Warpverteilerkappe der Goliath, die diese geistesgegenwärtig abgeschraubt hatte, bevor sie sich mit der Rettungskapsel in Sicherheit brachte. Zum Glück ist in der Bedienungsanleitung auf der Kammer auch aufgeführt, daß die ordnungsgemäße Einfrierzeit für Botschafterinnen zehn Sekunden ist. Kaum befindet sich Bea im tiefsten Schlaf, als Roger auch schon in die Zentrale eilt. Die Goliath hat die EUREKA entdeckt und Kurs auf sie genommen. Der kleine Müllfrachter ist dem riesigen Kampfschiff hoffnungslos unterlegen und muß einen schweren Treffer einstecken. Roger befiehlt deshalb ein Ausweichmanöver in den Asteroidengürtel des Planeten, wohin ihm die Goliath nicht folgen kann. Er erhält daraufhin einen Funkspruch von Captain Quirk. Dieser hat vor, zuerst Starcon und dann die ganze Galaxis zu erobern. Roger weiß jedoch, daß die Goliath ohne ihren Warpantrieb nicht weit kommen wird und der EUREKA nichts anhaben kann, solange diese sich im Asteroidengürtel versteckt. Cliffy kann sich jetzt daran machen, das Raum-

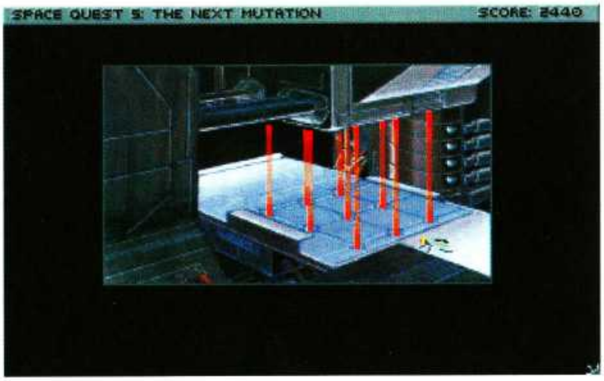


schiff zu reparieren, er muß sich dazu jedoch in einem Raumanzug nach draußen begeben. Dabei verliert er jedoch den Halt und treibt langsam vom Raumschiff weg. Roger eilt sofort in den Hangar. Mit dem Kontrollpult dreht er das kleine Beiboot der EUREKA in Startposition und holt sich anschließend aus dem Wandschrank eine Sauerstoffflasche. Danach fliegt er hinaus in den Asteroidengürtel. Mit dem linken Hebel steuert Roger das Beiboot an Cliffy heran. Mit dem rechten Hebel streckt er dann den Greifarm aus und öffnet die Greifklaue. Als die Anzeige "In Range" vor ihm aufblinkt, schließt er die Klaue wieder und kehrt zur EUREKA zurück. Wieder sicher an Bord empfiehlt Cliffy, den Asteroidengürtel so schnell wie möglich zu verlassen. Roger geht also zurück zur Zentrale und befiehlt Kurs auf die Koordinaten, die er auf dem Genetixcontainer gelesen hat.



Die EUREKA erreicht nach kurzem Flug ihr Ziel und findet eine verlassen im Raum schwebende Kuppel vor. Da der Scanner keine Informationen liefert, beamt Roger sich hinüber. Dabei geht jedoch etwas schief, und Roger findet sich plötzlich als Fliege wieder, während eine Fliege mit Rogers Körper frei herumläuft. In seinem Zustand ist Roger nicht dazu in der Lage, seinen am Boden liegenden Kommunikator zu aktivieren. Als er jedoch über dem Rand eines Teichs fliegt, springt plötzlich ein Frosch heraus, der dabei das Funkgerät aktiviert. Roger kann jetzt Verbindung zur EUREKA aufnehmen und erfährt, daß der Transporter ausgefallen ist. Sobald Cliffy die Reparatur beendet hat wird er Roger zur Hilfe kommen. Captain Wilco entschließt sich deshalb, ersteinmal die Anlage zu erkunden. Dabei entdeckt er im Westen eine Geheimtür, die durch eine Lochkarte geöffnet werden kann. Rogers momentane Daseinsform erlaubt es ihm, durch den Kartenschlitz zu fliegen und den Öffnungsmechanismus zu untersuchen. Neun Laserstrahlen steuern den Türmechanismus. Als er mit seinem Körper die Strahlen unterbricht, findet Roger heraus, welche unterbrochen werden müssen, damit die Tür sich öffnet. Anschließend geht er weiter in das dahinterliegende Labor. Wilcofly fliegt jetzt zu einem Touchscreen, durch den er Zugriff zum Computersystem der Station erhält. Er reaktiviert das System und erhält so Kontrolle über die Überwachungskameras. Auf diese Weise kann er beobachten, wie die Fliege mit seinem Körper in einem Müllcontainer verschwindet und wie Cliffy zusam-

SPACE QUEST 5: THE NEXT MUTATION
SCORE: 2420

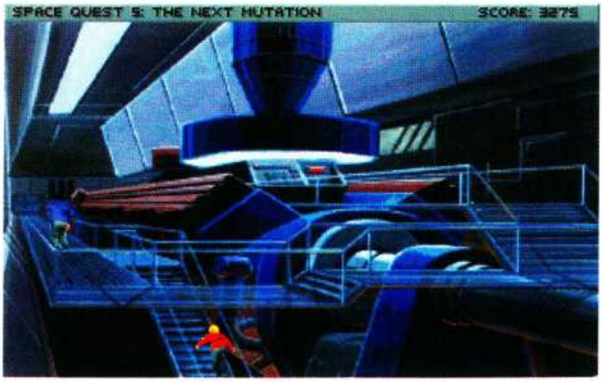

SPACE QUEST 5: THE NEXT MUTATION
SCORE: 2440

SPACE QUEST 5: THE NEXT MUTATION
SCORE: 2605

men mit W-D 40 an Bord kommt. Sofort begibt Roger sich zu seinem Chefingenieur, der das Problem analysiert. Zusammen mit Cliffy eilt Roger zu dem Müllcontainer, wo sie die Rogerfliege finden. Roger braucht sich nur auf seinen Körper zu setzen und wird anschließend von Cliffy mit Hilfe des Transporters zurückverwandelt. Jetzt muß er nur noch eine Möglichkeit finden, zurück ins Labor zu kommen. Da er jedoch den Verschlußmechanismus sorgfältig studiert hat, kann Roger mit seinem Lochknipser und der Visitenkarte des Händlers einen Ersatzschlüssel herstellen und so die Tür öffnen. Roger geht jetzt zurück zu dem Computerterminal und ruft die restlichen Daten ab. Er erfährt, daß die Mutationen die Folgen eines fehlgeschlagenen Experiments sind. Ursprünglich hat Genetix wohl eine Substanz entwickeln wollen, mit der sich unbelebte Planeten umwandeln lassen, so daß man sie anschließend besiedeln kann. Die Substanz hat jedoch den unangenehmen Nebeneffekt, daß sie Lebewesen bei Kontakt in ausgesprochen aggressive

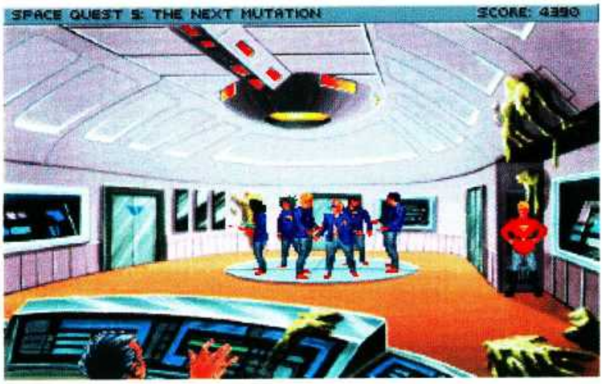
Mutanten verwandelt. Roger erfährt weiterhin, daß die Mutanten sehr empfindlich auf Kälte reagieren. In einer der anderen Dateien schließlich entdeckt er, daß Captain Quirk große Bestechungssummen von Genetix erhalten hat. Roger sieht sich nun weiter im Labor um. In einem Fach direkt am Fuß der Treppe findet er zwei Flaschen mit Kühlmittel, die er mitnimmt. Danach eilt er zu Cliffy und teilt ihm die neuen Erkenntnisse mit. Zusammen kehren beide auf die EUREKA zurück.

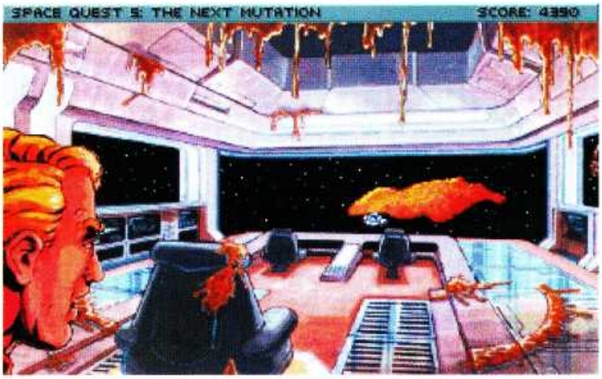
Zurück an Bord beweist Spike nun, daß er mehr als nur ein dummes Tier ist. Er bringt Roger durch komplizierte Gestensprache dazu, eine Methode zu entwickeln, wie er Beatrice heilen kann. Mit Hilfe des Transporters muß es möglich sein, das Mutagen aus ihrem Körper zu entfernen. Während Cliffy die nötigen Vorbereitungen trifft, taut Roger Bea auf und legt sie dann auf den Transporter. Der Versuch gelingt, doch obwohl Beatrice geheilt ist, fühlt sie sich immer noch sehr schwach und wird von Roger zurück in die Cyrokammer gelegt, um sich auszuruhen. Roger ist klar, daß die Mission, die Goliath aufzuhalten, höchste Priorität hat. Im Gespräch mit W-D 40 entwickelt er einen Plan, wie man die Mutanten aufhalten kann. Zurück auf der Brücke, läßt Roger zuerst einmal die Umgebung scannen. Nachdem die Goliath gefunden worden ist, läßt Roger Kurs dorthin setzen. Als die EUREKA das System erreicht hat, läßt Roger von Cliffy das Schiff tarnen. Unbemerkt können sie sich somit der Goliath nähern. Roger geht nun zu Cliffy, um mit diesem einen Angriffsplan auszuarbeiten. Roger soll mit dem Beiboot zur Goliath übersetzen und sich Zutritt verschaffen. Dann muß er einen Weg zur Brücke finden und dort die Schutzschilde deaktivieren. Anschließend können W-D 40 und Cliffy herüberbeamen und mit Hilfe des Transporters der Goliath deren Besatzung vom Mutagen befreien. Eine von Cliffy aufgerufene Holokarte der Goliath zeigt Roger die verschiedenen Sektionen des Kampfschiffes. Cliffy sieht die besten Chancen, unbemerkt an Bord zu kommen, in einer Sektion nahe des Maschinenraums. Roger geht also in den Hangar und setzt mit dem Beiboot über.



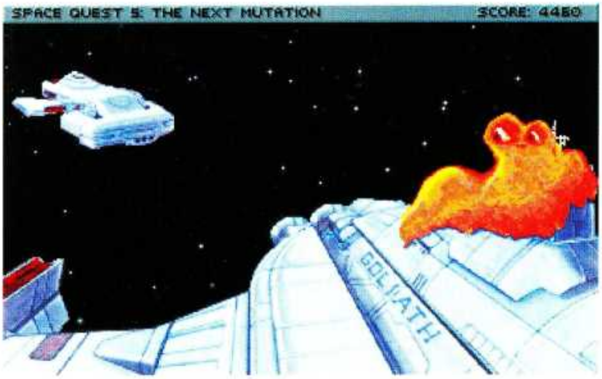
Kaum hat Roger angedockt, öffnet er die Außenluke des Beiboots und schneidet sich mit dem Schweißbrenner einen Weg herein. Er kommt in der Halle mit dem Hauptwarpantrieb heraus. Roger ist gerade an Bord gekommen, als einer der Mutanten die Halle betritt. Captain Wilco bewegt sich nicht von der Stelle, und tatsächlich bemerkt der Mutant ihn nicht. Anschließend geht Roger zum Warpantrieb und setzt die Verteilerkappe wieder ein. Kurz nachdem er dies getan hat, erscheint erneut die Wache. Roger versteckt sich hinter dem Antriebsblock, bis sie wieder verschwunden ist. Anschließend verläßt er den Raum und findet sich in einem Gang wieder. Da er es für zu riskant hält, sich durch die Gänge zu bewegen, öffnet er eines der Bodengitter und klettert in die Luftschächte. Roger geht nun nach Norden, dann nach Osten und wieder nach Norden. Auf diese Weise gelangt er an ein kleines Schott, durch das er in einen Liftschacht gelangt, durch deren er nach oben klettert. Da ein Lift den Weg versperrt, steigt er im sechsten Stock wieder in die Luftschächte. Nun geht es nach Süden, Westen, zweimal nach Norden, dann nach Osten und erneut nach Norden. Durch einen weiteren Liftschacht gelangt Roger so in die vierte Etage. Hier bewegt Roger sich nach Süden, dann nach Westen, zweimal nach Norden, zweimal nach Westen und erneut nach Norden. Ein letztes Mal geht es durch einen Liftschacht nach oben, dieses Mal in die zweite Etage. Von hier aus geht es zweimal nach Süden, dann nach Westen, nach Süden, nach Osten und wieder nach Süden. Roger hat den gesuchten Schalter nun genau vor seiner Nase und kann mit einer einzigen Handbewegung die Schutzschirme der Goliath abschalten. Kaum hat er dies getan, als jemand das Gitter über ihm öffnet, und eine Hand ihn auf die mit zahlreichen Mutanten besetzte Brücke der Goliath zerrt.

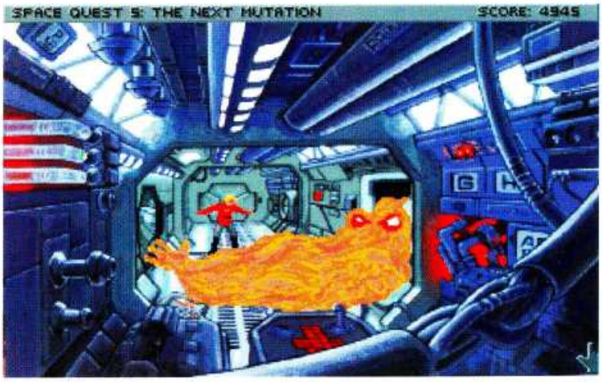
Es sieht schon so aus, als sei Rogers letztes Stündchen geschlagen, doch da erscheint W-D 40 und setzt mit ihren neuen Kältestrahlern die Brückenbesatzung außer Gefecht. Roger flieht zusammen mit der Terminatorin in den Transporterraum, wo bereits Cliffy wartet. Roger versteckt sich und wartet auf das Eintreffen der Verfolger. Als die Mutanten den Raum betreten und alle auf der Transporterplattform stehen, gibt Roger Cliffy ein Zeichen, und die Besatzung wird vom Mutagen befreit. Dann jedoch bemerkt Roger, daß Captain Quirk fehlt. Auch auf der Brücke kann er ihn nicht finden, stattdessen schwebt draußen im All ein riesiger Klumpen des Mutagens. Dann bemerkt Roger ein Shuttle, das die Goliath verläßt und genau auf den Schleimklumpen zusteuert. Als das Beiboot in das Mutagen eindringt, verschmilzt Captain Quirk mit der Sub-



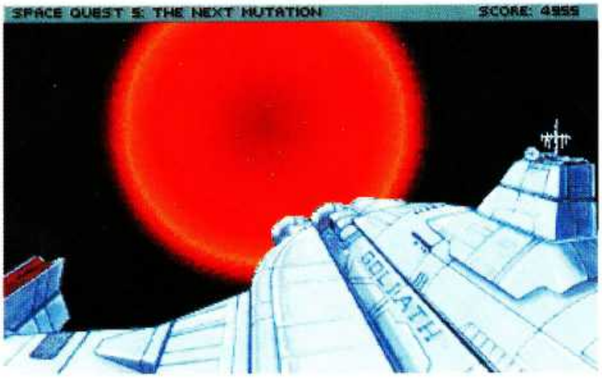

SPACE QUEST 5: THE NEXT MUTATION
SCORE: 4390

stanz und bildet ein neues, monströses Lebewesen. Da Roger sich mit den Systemen der Goliath nicht auskennt, läßt er sich zur EUREKA zurückbeamen und begibt sich schnellstmöglich auf die Brücke. Der gigantische Blob greift mittlerweile die Goliath an. Roger gibt Droole die Anweisung, auf das Monstrum zu feuern, woraufhin sich die Quirkmutation der EUREKA zuwendet. Darauf hat Roger nur gewartet. Die Aktivierung des RRS befördert Quirk in den Laderaum der EUREKA, doch lange wird das Schiff diese Belastung nicht aushalten. Roger befiehlt deshalb Flo und Droole, das Schiff zu verlassen und sich zur Goliath zu beamen. Anschließend aktiviert er die Selbstzerstörungsanlage. Roger eilt nun selbst in den Transporterraum und befreit dort Bea aus der Cyrokammer und Spike aus seinem Behälter. Doch als sie sich zur Goliath beamen wollen, fällt der Transporter aus. Jetzt muß Roger sich beeilen. Er klettert in die Wartungsröhre, wo sich die Sicherungen der einzelnen Systeme befinden, und tauscht die für den Transporter aus. Als er zurück in den Transpor-


SPACE QUEST 5: THE NEXT MUTATION
SCORE: 4460
GOLIATH


SPACE QUEST 5: THE NEXT MUTATION
SCORE: 4945

terraum gehen will, sprengt plötzlich Quirk die Luke des Frachtraums und quillt auf den Gang. Mit einem gewagten Satz über die schleimige Masse bringt Roger sich in Sicherheit und flieht mit Bea und Spike durch den Transporter zur Goliath. Als sie an Bord sind, steuert Droole das Schiff so schnell er kann von der EUREKA weg, die in einer gigantischen Explosion vergeht und den Quirkblob mit sich nimmt.



Roger hat einmal mehr das Universum vor dem Untergang gerettet, und sicherlich ist es nur noch eine Frage der Zeit bis wir mehr von den Abenteuern des Captain Wilco hören werden.

Alone in the Dark

Markus Ernst

Es beginnt auf dem Dachboden. Eingefangen in einer düsteren Atmosphäre durchsucht unser Held den Speicher. Rein aus Instinkt schiebt er den Schrank vor das Fenster und die Truhe auf die Falltür. Man weiß ja nie. Auf dem Tisch entdeckt er eine alte, verstaubte Petroleumlampe, die er zur Sicherheit mitgehen läßt.

In der Truhe befindet sich ein wenig Sicherheit einflößendes Gewehr, und im Schrank findet er noch eine alte Indianerdecke. Als er das Klavier näher untersucht, fällt ihm ein Geheimfach zwischen Klavier und Wand auf, aus dem er den Abschiedsbrief von Jeremy Hartwood fischt. Im Bücherregal schließlich findet unser Held das Buch „Der Mythos des Goldenen Vlieses", und beim Studium einiger Seiten entdeckt er einen nützlichen Tip.

So gerüstet betritt er den zweiten Stock.

Hier nimmt er zunächst den Bogen und den Benzinkanister an sich, und füllt mit letzterem erst einmal die Lampe auf. Eine Stimme tief in seinem Inneren rät ihm plötzlich davon ab, über die Diele zum anderen Ende des Ganges zu gehen. Also betritt er zunächst den linken Raum. Im Sekretär ist ein Schlüssel, der zur Truhe paßt. Unser Held ergreift den sich dort befindlichen Säbel, um ihn sich aber dann doch für einen besseren Moment aufzubewahren. Er verläßt diesen Raum und betritt dann den gegenüberliegenden. Im Zimmer mit dem Himmelbett nimmt er die wunderschöne Vase, aber oh Schreck, er läßt das gute Stück fallen! Doch als er die Scherben näher betrachtet, sieht er zwischen ihnen einen Schlüssel aufblitzen. Er probiert ihn an der Kommode und siehe da: Der Schlüssel paßt. Die zwei kleinen Spiegel steckt er natürlich ein.

Im Badezimmer findet er dann noch einen Erste-Hilfe-Kasten, in dem sich ein Heiltrank befindet.

Nun zum ersten Stock. Doch halt! Zwei geflügelte Kreaturen versperren den Weg. Da erinnert er sich an die beiden kleinen Spiegel aus der Kommode. Er setzt jeweils einen an jede Statue, und das Problem löst sich von selbst.

Im ersten Stock angelangt geht unser Held zunächst von der Treppe aus nach rechts, und öffnet die Tür. Vor dem Kamin sitzt schaurig ein Geist. Aus einem zerfledderten

Stephen King Buch weiß er, daß man Geister auf keinen Fall aufwecken darf. Also verdreht und verbiegt er sich, um nur den Geist nicht zu berühren. So akrobatisch ergattert er die Streichhölzer vom Kamin, die Gewehrpatronen aus dem Schrank sowie das Grammophon. Den Schürhaken läßt er gleich hängen, das erscheint ihm nicht die richtige Waffe für seine Zwecke. Schnell durch den Durchgang und kurz eine Etage tiefer ins Erdgeschoß.

Hinter der rechten Tür der beiden Türen links neben der Treppe befindet sich der Wintergarten. Nach beharrlichem Suchen entdeckt unser Held dort drei Pfeile. Doch kaum hält er diese in Händen, muß er auch schon vor Spinnen zurück in den ersten Stock flüchten.

Rasch auf die andere Seite dieser Etage und in den Korridor links neben der Treppe. Im ersten Raum findet er einen Notizblock. Eine Tür weiter wartet im Badezimmer ein entsprechendes Monster auf ihn. Ein kaum zu schlagender Gegner, also rennt unser Held schnell hinein, schnappt sich den Krug, und macht, daß er davon kommt.

Dem akuten Lichtmangel im dritten Raum kann er nur mit der Lampe begegnen, die er, nachdem er sie mittels der Streichhölzer angezündet hat, auf den Boden stellt. Beim Durchsuchen des Raumes fällt ihm eine kleine Statue auf, die er genauso wie die Munition aus dem Nachtkästchen, einsteckt.

Den Reisebericht liest sich unser Held aber nur einmal durch und läßt ihn dann ganz einfach liegen.

Hinter der 4. Tür liegt eine Bildergalerie. Da der Typ auf dem ersten Gemälde einen mit seinen Augen ganz schön nervös machen kann, hängt er kurzerhand die Indianerdecke über das Bild.

Dann geht er langsam den Gang hinunter, doch nicht zu weit. Hinten am Ende des Ganges sieht er ein weiteres Gemälde. Er nimmt seinen Bogen zur Hand, zielt und schießt vorbei. Doch so schnell läßt er sich nicht unterkriegen. Erneut anlegen, zielen und Treffer! Mitten ins Bild.

Jetzt geht er zum Ende des Ganges, um das Ergebnis seiner Schießkünste zu betrachten. Dabei findet er in dem kleinen Zimmer, das sich ebenfalls am Ende des Ganges befindet, eine Buchattrappe. Als er dann noch versehentlich die Standuhr verschiebt, entdeckt er ein aufschlußreiches Pergament und die Schlüssel zum Arbeitszimmer.

Auf dem Rückweg durch die Galerie bleibt er vor der Doppeltür stehen. Er öffnet sie und findet sich mal wieder im Dunkeln. Doch dank der Lampe, die er anzündet und auf den Boden stellt, ist dieser Zustand nicht von langer Dauer. Kaum ist das Licht jedoch an, nähert sich schon das gefürchtete Buchmonster. Also nichts wie in den ersten Gang gelaufen, in dem sich eine schwer zu übersehende Geheimtür befindet.

In die Lücke zwischen den Büchern rechts neben der Geheimtür steckt unser Held schnell die Buchattrappe, worauf sich die Tür öffnet.

In der Kammer dahinter nimmt er den Talisman und den gebogenen Dolch mit. Dieser eignet sich ausgezeichnet, um das Bücherei-Monster aus dem Weg zu räumen.

Die in der Kammer befindlichen Bücher strahlen eine schlechte Aura aus. Diese sollte man nur nach entsprechenden Vorsichtsmaßnahmen lesen, denkt er sich und begibt sich auf den Weg ins Erdgeschoß.

Ins Erdgeschoß gelangt er über dieselbe Treppe wie bei seinem Ausflug in den Wintergarten.

Unten angekommen geht er rechts durch die Tür in die Küche. Beim Durchsuchen findet er zwei Messer, einen Suppentopf und eine Streichholzschachtel. Ab durch die nächste Tür in die Speisekammer.

Unser Held kann den Keksen dort einfach nicht widerstehen, und die Schlüssel nimmt er natürlich auch noch mit. In der Kohlenkammer schließlich entdeckt er noch einen Benzinkanister sowie einen Schuhkarton, in dem ein Revolver liegt. Das volle Faß nutzt er, um den Krug mit Wasser aufzufüllen.

Nun begibt er sich in den Speisesaal, der voll von Zombies ist. Vor Schreck fällt ihm der Suppentopf aus den Händen und landet am oberen Ende des Tisches. Doch wie er merkt, war das genau das Richtige; die Zombies behelligen ihn nicht mehr.

Im Raucherzimmer angelangt, leert unser Held den Krug mit Wasser erst einmal über dem Aschenbecher aus. Jetzt kann er sich in aller Ruhe das Feuerzeug und die Schallplatte aus dem kleinen Schrank nehmen.

Während des Durchsuchens des Arbeitszimmers treibt er dann eine weitere Platte auf. Als er dann den Säbel in das Wappen an der Wand einsetzt, öffnet sich eine Geheimtür in den Keller. Doch die ignoriert er erst einmal.

Er untersucht das Haus weiter und gelangt schließlich in den Malraum, wo er plötzlich von einem Piraten angegriffen wird. Unser Held zückt kurzerhand seinen eigenen Säbel, und nach einem kurzen Gefecht kann er den Piraten besiegen.

Dieser hinterläßt ihm die Schlüssel für den Ballsaal. Dort legt man die Schallplatte aus der grünen Hülle auf, worauf der „Dance Macabre" ertönt. Nun muß unser Held wieder all seine akrobatischen Künste aufbringen, um sich zwischen den tanzenden Geistern zum Kamin durchzuschlagen und sich den Schlüssel der Schatzkiste zu besorgen.

Jetzt wieder raus aus dem Ballsaal. Nun schließt er die Kellertür rechts neben der Treppe auf. Im Keller angelangt, nimmt er die Munition vom Tisch und läßt die Fässer in der hinteren Ecke durch das Wegnehmen des Keiles wegrollen.

Nun rasch zum Geheimgang im Arbeitszimmer und hinein ins Höhlensystem.

Da er der Holzbrücke nicht traut, rennt unser Held schnell über sie hinweg. Danach läuft er weiter geradeaus. Er kommt zu zwei Wegen, von denen einer mit einem Felsbrocken verschlossen ist. Er hält sich rechts und begegnet schließlich dem Riesenwurm, dem dieser Gang zu verdanken ist. Von Panik ergriffen flieht unser Held bis er wieder zu den zwei Wegen kommt. Diesmal entscheidet er sich für denjenigen, der vorher mit einem Stein versperrt gewesen war.

Nun findet er sich in einem Kanalsystem wieder. Vorsichtig macht er sich auf den Weg zum Ausgang. Er erkennt instinktiv die Gefahr, die von der hellbraunen, morschen Brücke ausgeht und springt über sie. Jetzt ist er am Ausgang. Er geht hindurch und findet sich selbst in einem neuen Höhlensystem.

Schnell durchquert er diesen unheilvollen Ort und gelangt in eine große Höhle mit lauter Holzbrücken. Er kann sie leicht überqueren, indem er sich bei den Schwertern immer rechts und bei den Totenköpfen immer links hält.

Dann entdeckt er eine Truhe, die er mit Hilfe eines zuvor gefundenen Schlüssels öffnen kann. Er entnimmt der Truhe den Diamanten und schiebt dann den Fels hinter der Tür einfach beiseite.

Jetzt geht er weiter geradeaus, dann ist es plötzlich wieder dunkel. Er zündet die Lampe an und befindet sich in einem weiteren Labyrinth, durch das er aber einfach und schnell herausfindet.

Nun öffnet er mit Hilfe des Diamanten die Tür und betritt den Altarraum. Er zieht seinen Revolver und kämpft sich schießend und harkenschlagend bis zum Altar vor, wo er den Haken gegen den Talisman austauscht.

Jetzt muß alles schnell gehen. Er zündet die Lampe an, läßt sie aber offen und schleudert sie gegen den Baum, der sofort Feuer fängt. Jetzt kämpft sich unser Held zu den Steintüren durch, die er mit Hilfe des Hakens öffnen kann. Er rennt den Weg zurück durch das Höhlensystem und das Labyrinth, bis er schließlich im Keller des Hauses anlangt. Jetzt kann er durch die Eingangstür entkommen und dreht dem Geisterhaus für immer den Rücken zu. Vielleicht...

Die Hits

Die POWER PLAY-Liste der 100 Top-Adventures

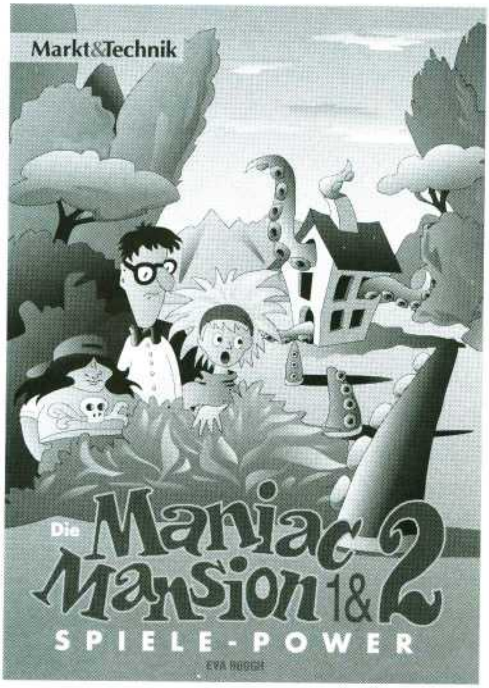
	Spiel	Wertung
1.	Indiana Jones 4	94
2.	Monkey Island 2: LeChuck's Revenge	92
3.	The Secret of Monkey Island	92
4.	Zak McKracken	92
5.	Day of the Tentacle	90
6.	Indiana Jones and the Last Crusade	90
7.	Maniac Mansion	88
8.	Wonderland	88
9.	Legend of Kyrandia	86
10.	Sherlock Holmes	85
11.	Eric the Unready	85
12.	Fish	83
13.	Gateway	82
14.	Manhunter 2: San Francisco	82
15.	Space Quest 3	82
16.	Spellcasting 201	82
17.	Spellcasting 301	81
18.	Alone in the Dark	80
19.	Lure of Temptress	80
20.	Police Quest 2	79
21.	Spellcasting 101: Sorcerers get all the Girls	79
22.	Timequest	79
23.	Zork Zero	79
24.	Hexuma	78
25.	Neuromancer	78
26.	L.A. Crackdown	77
27.	Leisure Suit Larry 2	77
28.	Space Quest 1	77
29.	Space Quest 4	77
30.	Space Quest 5	77
31.	B.A.T. 2	76

	Spiel	Wertung
32.	Eternam	76
33.	King's Quest 6: Heir Today, Gone Tomorrow	76
34.	Leisure Suit Larry 1 (VGA)	76
35.	Eco Quest 2	74
36.	Freddy Pharkas Frontier Pharmacist	74
37.	Eco Quest	73
38.	Journey	73
39.	KGB	73
40.	Leisure Suit Larry 3	73
41.	Operation Stealth	73
42.	Codename: Iceman	72
43.	Eco Quest 1: Search for Cetus	72
44.	King's Quest 4	72
45.	Quest for Glory 3	72
46.	Curse of Enchantia	71
47.	Conquest of Camelot	70
48.	Conquest of the Longbow	70
49.	Future Wars	70
50.	Leisure Suit Larry 5	70
51.	Quest for Glory 2: Trial by Fire	70
52.	Shadow of the Comet	70
53.	The 7th Guest	70
54.	Earthrise	69
55.	Laura Bow	69
56.	Space Quest 2	69
57.	Gold Rush	68
58.	King's Quest 5	68
59.	Kult	68
60.	The Colonel'S Bequest	68
61.	The Rise of the Dragon	68
62.	Altered Destiny	67
63.	Les Manley: Lost in L.A.	67
64.	The Hound of Shadow	67
65.	Dark Seed	66
66.	Deja Vu 2	66
67.	Drachen von Laas	66
68.	Search for the King	66

	Spiel	Wertung
69.	Arthur	65
70.	Cruise for a Corpse	63
71.	Die Kathedrale	62
72.	Carmen Sandiego	61
73.	Murders in Space	61
74.	Omnicron Conspiracy	61
75.	Veil of Darkness	61
76.	Suspicious Cargo	60
77.	Bargon Attack	59
78.	Curcuit's Edge	59
79.	Timequest	59
80.	Poice Quest 3	58
81.	Mission Impossible	58
82.	Mean Streets	58
83.	Fatal Heritage	57
84.	Waxworks	57
85.	Ween	57
86.	Sunny Shine	55
87.	Willy Beamish	55
88.	Amazon	54
89.	Loom	54
90.	Plan 9 from Outer Space	54
91.	Universe 3	54
92.	Stadt der Lwen	54
93.	Rex Nebular	54
94.	Batman Returns	53
95.	Berlin 1948	53
96.	Martian Memorandum	53
97.	Mean Streets	53
98.	Demoniak	52
99.	Flies	49
100.	Lancelot	49

Spiele-Power

Maniac-Mansion-Fans!



Wer alles über Maniac Mansion 2, Der Tag des Tentakels, wissen will und noch dazu alles über den berühmten Klassiker Maniac Mansion 1, der bekommt in diesem genialen, höchst unterhaltsamen (farbigen!) Buch eine komplette Lösung mit vielen Extras, tollen Plänen und Karten.

ISBN 3-87791-508-6
128 Seiten, **DM 19,80**

Erhältlich im guten Buchhandel, im PC-Fachhandel und in den Fachbuchabteilungen der Warenhäuser.

Markt&Technik

Markt &Technik Buch- und Software-Verlag GmbH & Co., Hans-Pinsel-Straße 9b, 85540 Haar

POWER PLAY

ADVENTURES

Computer-Abenteurer, hier sind Eure Lieblingsspiele! In voller Farbenpracht! Zehn absolute Top-Adventures werden vorgestellt. Mit profimäßig ausgetüftelten Lösungen können auch verzwickte Probleme trickreich gelöst und der Held erfolgreich zum Ziel gelenkt werden. Natürlich gibt es auch ausführliches Backgroundwissen. Wer nicht alle Spiele hat, kann sich hier schon mal ausgiebig über weitere tolle Adventures informieren, ehe er zum Kauf schreitet. Und um das Ganze abzurunden, gibt es eine brandaktuelle Liste mit den 100 besten Spielen dieses Genres.

Was will man mehr im siebten Adventurehimmel?

Das sind die Adventures:

- Alone in the Dark
- Indiana Jones and the Fate of Atlantis
- Eric, the Unready
- Laura Bow 2
- Legend of Kyrandia
- Maniac Mansion 2 – Der Tag des Tentakels
- Monkey Island 2 – LeCuck's Revenge
- The Lost Files of Sherlock Holmes
- Space Quest 5
- Freddy Pharkas, Frontier Pharmacist

Alle Bilder farbig

ISBN 3-87791-472-1
02480
9 783877 914724
DM 24,80 sFr 22,80 öS 193,–

Markt&Technik